

完全必勝法!

必殺ウラ技特集!!

ファミリ探偵団

秘伝

2

の巻

超人気の
人気ディスクを
徹底解剖!!

大特集 ゼルダの伝説

特別ふろく完全地上マップ

最新ソフト情報

影の伝説

忍者ゲームが大集合だぞ!!

じゃじゃ丸くん から

忍者くん までいっぱい!

ファミリランド
★最新ソフト情報
★ファミコン
★最新ソフト情報
★怪獣村

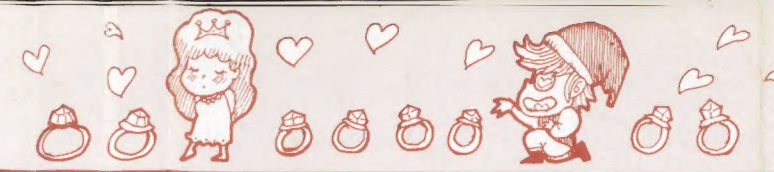
ゼルダの伝説 完全地上攻略マップ



ハイラル地方が、ひと目でわかる地上完全マップだ。ゲームをする時とこの本を読む時は、いつもそばに置いておこう！

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	
8																	8
7																	7
6																	6
5																	5
4																	4
3																	3
2																	2
1																	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	

ゼルダの伝説完全地上攻略マップ



キミが見つけた秘密の入口や、アイテムのある場所などを書きこめる白地図だぞ！
細めにメモをしながらゲームを進めよう。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	
8																	8
7																	7
6																	6
5																	5
4																	4
3																	3
2																	2
1																	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	

完全必勝法!

必殺ウラ技特集!!

ファミコン探偵団

秘伝

2

の巻

超人気の
人気ディスクを
徹底解剖!!

犬特集

ゼルダの伝説

最新ソフト情報

特別ふろく 完全地上マップ

影の伝説

忍者ゲームが大集合だぞ!!!

じゃじゃ丸くん から

忍者くん までいっぱい!

ファミコンランド
★最新ソフト情報
★怪獣村

ディスクシステム
第1弾!!



でん せつ
ゼルダの伝説

©任天堂



ゼルダの伝説



ゼルダの伝説



ハイラル地方に平和をとりもどすべく立ちあがったリンク…。八つの小片に分け隠された知恵のトライフォースを完成させ、大魔王ガノンを打ち倒せ！

地上での戦いはゲームの基本だ！



ハイラル地方は256画面にもおよぶ広大な地域だ。おそろしい敵が随々登場してリンクの行く手を阻むぞ。とにかく地上での戦いを勝ちぬくことが攻略の第一歩だ。

森や砂漠、海岸、山岳地帯などから構成されるハイラル地方には、数々の謎が秘められている。地上をくまなく歩きまわり、ハイラルの秘密を解き明かそう。



かく めい きゅう いりぐち さが だ
隠された迷宮の入口を捜し出せ！

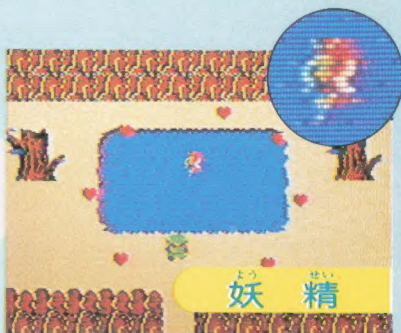


かいもの

いずみ す ようせい 戦いで
 泉に住む妖精。LIFE
 減ったリンクのLIFE
 (生命)を、いっぱい
 満たしてくれる。他に敵
 をやっつけると現れる妖
 精もいて、ハート三つ分
 のLIFEをくれるぞ。

ルピーを集めて商人のところ
 に行けば、いろいろアイテ
 ムを売ってくれる。

戦いに必要なものを買
 い集めよう！



妖精

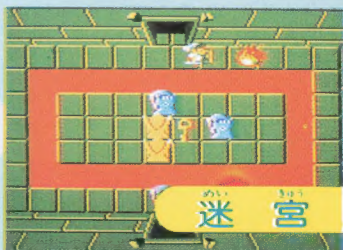


地下へ

地上のどこかに隠された八
 つの地下迷宮の入口を捜しだ
 し、トライフォース (黄金の
 三角形) の小片を集めなけれ
 ばガノンは倒せない。地下で
 の戦いはキビシイぞ。

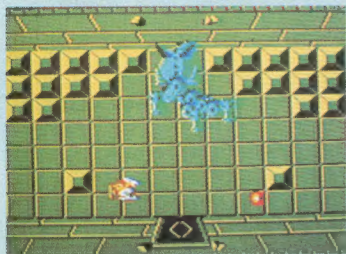
ち か めい きゅう
 地下迷宮は、たくさんの部
 屋にわかれていて、手強い怪
 物や怖ろしい罠がいっぱいだ。

ここにはトライフォースの
 小片の他に、様々な宝物も隠
 されている。見つけ出そう！



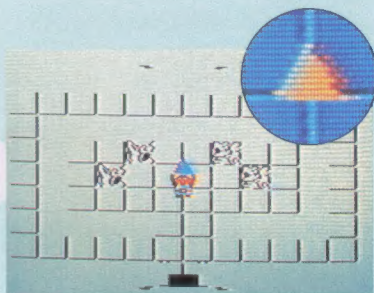
迷宮

ガノンを倒し、ゼルダ姫を救い出せ！

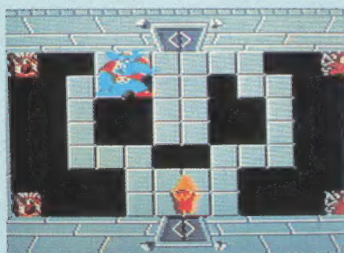


トライフォースの^{しょうへん}小片が^{かく}隠された部屋へ行くには^{めい}迷宮のボス怪物^{かいぶつ}をやっつけなければならない。強敵^{きやうてき}だが弱点^{じやくてん}は必ずあるはずだ。

これがゼルダ^{ひめ}姫によって、^わ分け隠された知恵のトライフォースの^{わつ}小片だ。八つ集めないと、ガノンのいるデスマウンテンへは^{のり}こめられないぞ。



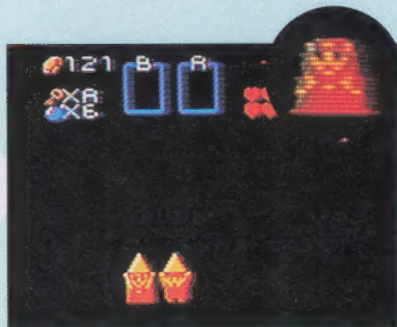
で出たっ！^{あく}悪の元凶、大魔^{げんきやう}王^{だい}ガノンだ。姿を消して攻撃^{こうげき}してくるが、リンクの^{けん}剣が^{めい}命^{いのち}中^{ちゆう}すると一瞬^{いつしゆん}だけ^{あらわ}現れる。倒^{たお}すにはあるアイテムが^{ひつよう}必要だ。



みごとガノンを倒してゼルダ^{たす}姫を助け出そう。

リンクに感謝^{かんしゃ}の言葉^{ことば}をなげかけてくれるぞ。

こうしてハイラルに^{へい}平和^わな日々^{ひび}が、訪^{おも}れたのであった…。



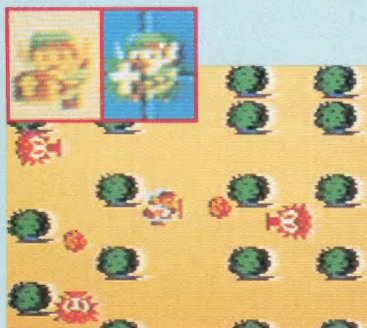
かず かず たから もの こう か
数々の宝物の効果とつかいみち

ぶ き
●武器

ソード

もつと だいひょうてき ぶ
 リンクの最も代表的な武器がこのソード（剣）だ。

木のソード、ホワイトソード、マジカルソードの三種あり、威力が倍、倍と増していく。



シールド

てき こうげき う たて
 敵の攻撃を受けとめる盾だ。リンクが、はじめからもっている小さなシールドの他に、マジックシールドという大きな盾があり、防御力も増す。これは商人から買える。

たい らくせき たて
 敵の体あたりや、落石など盾ではふせ 防げない攻撃もあるから注意。

ブーメラン

木のブーメランとマジカルブーメランの二種類あり、敵に命中させると少しの間、動きをとめることができる。マジカルブーメランは木のものより速く、遠くに飛ばせる。

ブーメランが通用しない敵もいるから気をつけよう。



弓と矢

弓と矢の二つがそろって、はじめて使うことができるアイテムだ。

矢を一本放つごとにルピーの数が減り、ルピーがなくなれば使えなくなってしまうぞ。矢は木の矢と銀の矢の二つの種類がある。これでしか倒せない敵もいるから注意しろ。



マジカルロッド

バイブル

マジカルロッドをもつとウィズロープ（P15参照）と同じ呪文攻撃ができるようになる。さらにバイブルをとると炎の呪文攻撃ができるという力強い武器だ。

●敵をやっつけると出るもの

バクダン



爆風で敵をやっつける他に、岩山や迷宮の壁などに穴を開けられる。

ルピー



ハイラルでの通貨で、これを集めると商人から物を買ったりできる。たくさん集めよう。

マジカルクロック



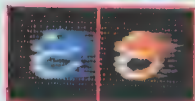
取るとリンクの体が点滅し、画面上のすべての敵の動きをとめることができる。

6 最高8個までもてる。

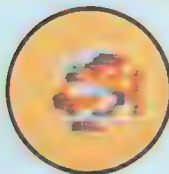
●LIFEに関するもの

ハート

LIFEはハートで表示^{ひょうじ}されていて、ダメージをうけると白くなっていく。敵をやっつけたりして出たハートをとると、ハート一つぶんLIFEが回復^{かいふく}する。ハートの器をとるとLIFEのハートの数が一つ増える。つまり生命^{せいめい}力^{りき}が増すわけだ。



指輪^{ゆびわ}をとるとリンクの体^{からだ}の色^{いろ}がかわるぞ。



手紙と命の水

地上^{ちじょう}のある場所^{ばしょ}で、おじいさんが何か^{なに}をくれるはずだ。これを、おばあさんに見せると、命の水^{いのちのみず}を売^うってくれる。リンクのLIFEのハートをすべて赤^{あか}くしてくれる大切な薬^{たいせつなぐすり}だ。赤い水は一度使^{どつか}うと青の水になり、青の水は使^{あお}うとなくなってしまう。大事^{だいじ}に使おう。



リング

指輪^{ゆびわ}。ブルーリングとレッドリングがあり、ブルーリングは敵からうけるダメージを $\frac{1}{2}$ に、レッドリングは $\frac{1}{4}$ にしてくれる。ブルーの方は地上^{ちじょう}のどこかで商人^{しょうじん}が売^うってくれる。

かなりルピーをとられるが、これを持^もっていると戦^{たたか}いがらくだゾ。



●迷宮内で役にたつもの

キー(鍵)

迷宮内で鍵のかかった扉を開ける時に使う。商人が売っているものもあるが迷宮内で手に入るから買う必要はない。マジカルキーは何度でも使える便利なキーだ。



マップとコンパス

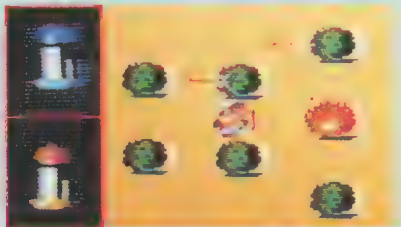
迷宮内をあてもなくさ迷うのはつらい。そんな時に便利なのがマップとコンパスだ。マップは迷宮の全体の形を知ることができ、トライフォースの位置はコンパスでわかる。



●謎にみちた不思議のアイテム

ロウソク

迷宮の暗い部屋を明るくしたり地上の本を燃やしたりできる。青いロウソクは1画面で1回、赤いロウソクは何回でも使える。



敵のエサ

エサを置くと敵が集まってきてその間にやつつけられる。また迷宮内でこれを使わないといけな



はしご

リンク自身と同じ幅の穴や川などを渡る時に必要なアイテムだ。

はしごを持っていないために、遠まわりしなければならなかったり、行けない場所も出てくるから、必ず見つけたて取っておこう。



いかだ

はしけと呼ばれる場所に行くと、海や湖にいかだを浮かべて渡っていくことができる。その先はゲーム進行のうえで重要な場所であることが多い。これも必ず手に入れておかなければならないアイテムの一つだ。



パワーブレスレット

これを持っているとリンクの力が強くなり、岩も動かせるようになる。

ただし岩には動かせないものも多いので注意。動かせる岩には何か秘密が隠されているはずだ。



笛

その聖なる音によってリンクの進む道を切り拓くともいわれる。宝物の中でも最も謎にみちたアイテムだ。これを吹くと、いろいろと不思議な現象がおこるのだ。何がおこるかは使ってからのお楽しみ。

地上に生息する敵キャラクターたち

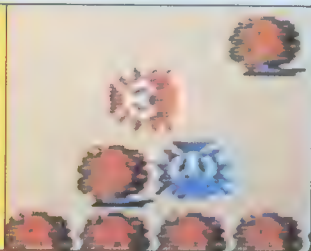
地上編

テクタイト



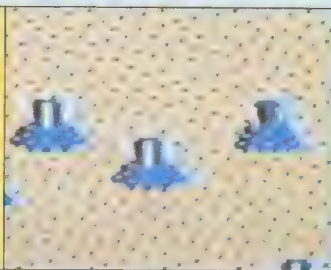
青と赤の二種類いて、ピ
ョンピョンはねまわる。赤
いほうが動きが大きい。

オクタロツク



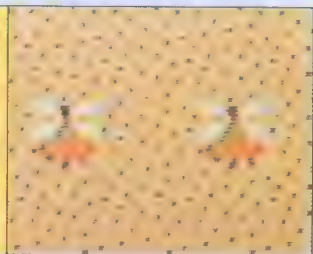
地上生活を
しているヘン
なタコ。口か
ら石を吹いて
攻撃してくる。
赤と青の二
種類がいる。

リーバー



地中に住むがリンクが近づく
と地表に姿を現す。接触すると
ダメージを受ける。赤と青あり。

ピーハット



花の化身。とまっている時
しか倒せないやっかいなヤツ。

モリブリン



森に住むブ
ルドッグ顔の
小鬼。ヤリを
投げて攻撃し
てくる。赤と
青の二種類が
いる。

アモス



石像になった兵士。リンクが触れると甦えり、攻撃をしかけてくる。動きが速いヤツもいるので注意。

ライネル



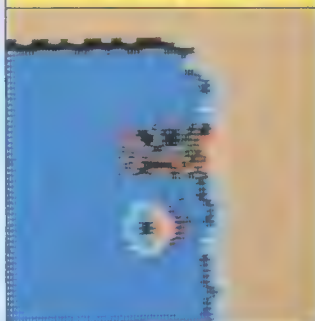
デスマウンテンの近くに住む上半身が人間で、下半身が馬の怪物。攻撃力が強い。

ギーニ



墓場にいるお化け。墓に触れると出てくるヤツは実体がなく最初からいるヤツしか倒せない。

ゾーラ



水中に住む半魚人。時々水面に顔を出してはビームを放つ。

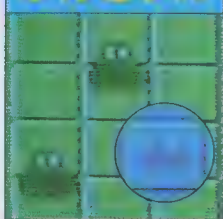
落石



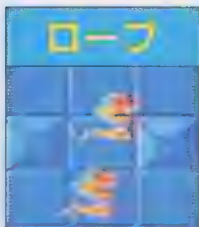
デスマウンテンから転り落ちてくる岩。ひたすら避けるしかない自然の障害物。

ち か へん 地下編

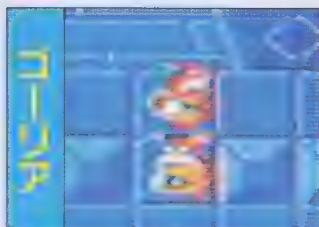
ソルとゲル



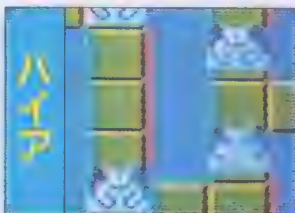
じよう かい
ゼリー状の怪
ぶつ。ソルをソー
ドで切るとゲル
二匹に分離する。



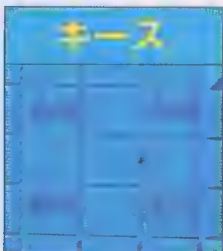
めいきゆうない す
迷宮内に住
みついた毒へ
び。弱い。



ち か こおに
地下に住む小鬼。プー
メランを投げて攻撃して
くる。赤と青のがいる。



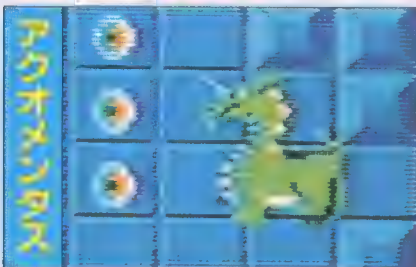
ピョンピョンは
ねながら近づいて
くる。ソードで切
ると二～四匹のキ
ースに分離する。



プーメラン
でも倒せるコ
ウモリ。攻撃
力も弱い。



へ や なか おお
部屋の中を歩きまわる大
型のサイ。固い表皮でリン
クの剣をはね返す。ある武
器での攻撃以外、無効。



いつかくじゆう よ
一角獣と呼ばれるドラゴンの一
種。ビームを三方向に放ってくる。

スタルフォス



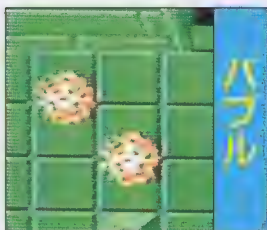
両手^{りやうて}に剣^{けん}を持^もつ
たガイコツ。攻撃^{こうげき}
力^{りき}は弱^{よわ}い。

ギフト



ミイラ男^{みいらおとこ}。か
なり^{たいりよく}の体力^{たいりき}と怪
力^{かいりき}の持ち主^{ぬし}。

ハブル



触^ふれるとしばらく
剣^{けん}がつかえなくなる。

グリオーク



トラップ



何^{なに}者^{もの}かによ^よつ
て迷宮内^{めいきううち}にしか
けられた罠^{わな}。

石像



口^{くち}のあたりか
ら強いビームを
放^{はな}ってくる。

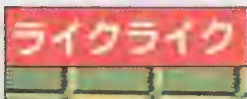
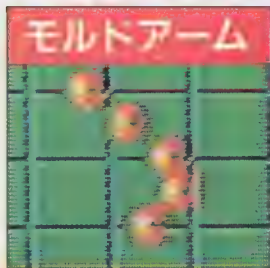


2～4個^この首^{くび}をもつ
巨大^{きよだい}なドラゴン。ビー
ムも吐^はいてくる難敵^{なんてき}。

デステアート



手^てを四^{よつ}つ持^もつ巨大^{きよだい}パックンフラワー。
手^てが減^へるごとに動き^はが速^{はや}くなる。



きよだい
巨大なムカデ。
動きがはやい。

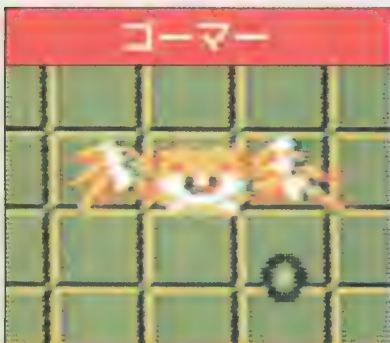
めいきゆう す ほのお
迷宮に住む炎の大
ミミズ。強くない。



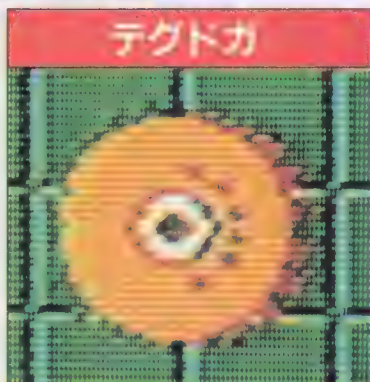
つつじよう かつおつ
筒状の怪物。マ
ジックシールドを
この好んで食べる。



めいきゆう かべ
迷宮の壁から
じわじわとせま
くる巨大な手。
つかま
捕ると迷宮の
いりぐち
入口まで連れ戻
されてしまう。

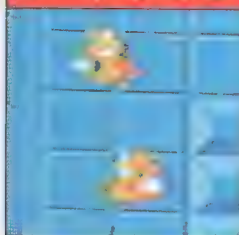


ひと め ちようきよだい かた こう
一つ目の超巨大ガニ。固い甲
羅でどんな攻撃もはね返すが弱
点、ある武器で狙うと倒せる。

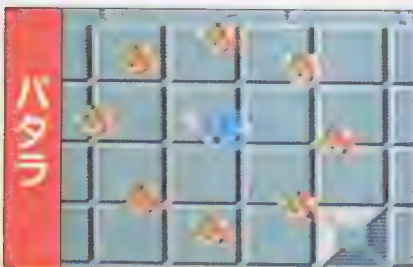


かいぶつ • • しようげきは
ウニの怪物。ある衝撃波を
くらうと体がしぼんでしまう。
こうげきりよく
攻撃力は強い。

タートナック

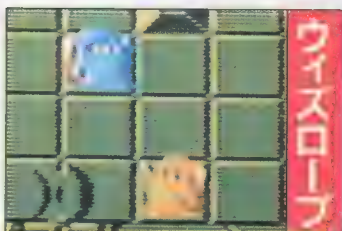


強い攻撃力を持つ騎士上。シールドを持っていて前方からの攻撃をかわす。



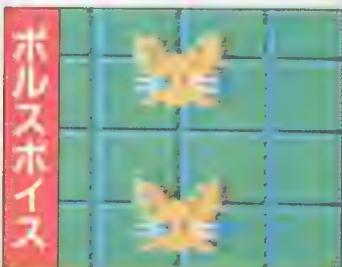
パタラ

集団で行動する。ボスのパタラを中心に多数の小パタラが飛び回って攻撃してくる。かなり強い。



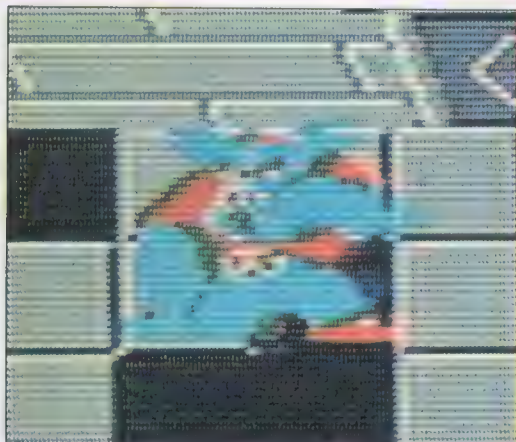
ウィスロープ

移動術を使いあちこちに出現し強い呪文を放つ強敵。



ボルスホイス

でかい耳を持つ怪物。そのため大きな音に弱い。



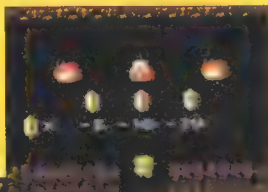
ガノン

デスマウンテンの迷宮内に住む魔王だが、その実体は誰も知らない。その悪き力でリンクの攻撃をはね返す。しかしマジカルソードとあるアイテムでやっつけることができる。

どうくつ であ ひと 洞窟で出会うさまざまな人たち

おじいさん

どうくつないす
洞窟内に住み、リン
クに剣やハートの器な
どをさずける謎の老人。
また迷宮内にも出現
して怪物たちの弱点や
他の迷宮入口のヒント
を教えたり、爆弾を8
個以上持てるようにし
てくれたりもする。



おばあさん

いのち みず う
命の水を売ってくれる他にも、
ゲームを進めるうえで重要なヒ
ントも教えてくれるぞ。

ただし、おじいさんに比
べると少々欲ばりで、情報
を聞きだすのも、ただとい
うわけにはいかないようだ。

商人

ルピーを集めて商人のところ
へ行くと、いろいろなアイテム
を買うことができる。何種類か
の商人がいて、同じものを安く
売っていたりする場合もある。
買い物上手もテクのうち？



もくじ

ゼルダの伝説^{でんせつ}

カラー大特集^{だいとくしゅう} P2

オールカラー 地上マップ P17

スーパー攻略法^{こうりゃくほう} P28

忍者ソフト カラー特集^{にんじゃ}

影の伝説^{かげ でんせつ} P59

忍者全員集合!! P66

最新忍者ゲーム紹介^{さいしん しょうかい} 影の伝説^{かげ でんせつ} P67

忍者ゲームソフト徹底研究^{てっぺいけんきゅう} P79

新作ソフト情報^{しんさく じょうほう} P91

ドレミファミランド P109

ファミコンバカー代 P116



ゼルダの伝説

ハイラルに平和を とりもどせ！

恐怖の大魔王ガノンは、ハイラル地方に代々伝わる黄金の三角形の一つ「力のトライフォース」を奪った。ハイラルの姫ゼルダは神祕の力をもつ三角形の邪悪利用を怖れ、残された「知恵のトライフォース」を八つの小片に分け、各地に隠した。ガノンは怒り、姫を居城デスマウンテンに閉じこめてしまった。キミが操る主人公リンクの目的は、ガノンを倒し、ゼルダ

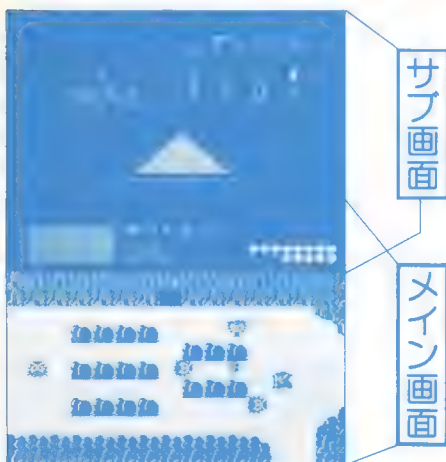


姫を救出することにある。

デスマウンテンに乗りこむためには、八つの地下迷宮をまわり知恵のトライフォースを完成させなくてはならない。旅立てリンク！ハイラルに秘められた数々の謎を解き明かし、ガノンを倒せ！

ゲーム画面は二つ

ゲームのプレイ中にスタートボタンを押すと、メイン画面からサブ画面に切り替えができる。サブ画面には、今まで集めた、いろいろな宝物が表示されていて、青いワク内の持ち物の中からBボタンで使うものを選択できるぞ。戦う相手や状況によって武器をこまめに持ちかえることが大切だ。



地上を戦い迷宮をめざせ！





さて、いよいよリンクの冒険が始まる。まずは目の前にある洞窟に入っておじいさんに剣をもらおう。これで戦闘準備完了だ。

トライフォースのある地下迷宮はレベル1からレベル9（ガノンの居城デスマウンテンだ）まであり、レベルを一つクリアするごと

にリンクのL I F E 表示のハートが一つふえるぞ。マップを見ながらレベル1へと進んでいこう。







地下迷宮攻略マップはこう見る

	ふつうの扉
	カギで開く扉
	部屋に入ると閉まる扉
	バックダンで開く扉

地下迷宮をクリアするのは容易なことではない。そこでレベルごとのマップを用意した。これを手がかりに迷宮を攻略してくれ。

以下に示すマークは、いちいち名まえを書かないから説明をよく読んでしっかりと覚えておこう。では諸君の健闘をいのる！

	カギ。はじめからあるのと敵全滅で出るのがある。		マップ。サブ画面で迷宮全体の形がわかるようになる。
	キーストン。押すと地下への入口が現れたりする。		コンパス。トライフォースがある部屋がわかる。

▲迷宮攻略に欠かせないマークだ。覚えよう！



レベル1

弓

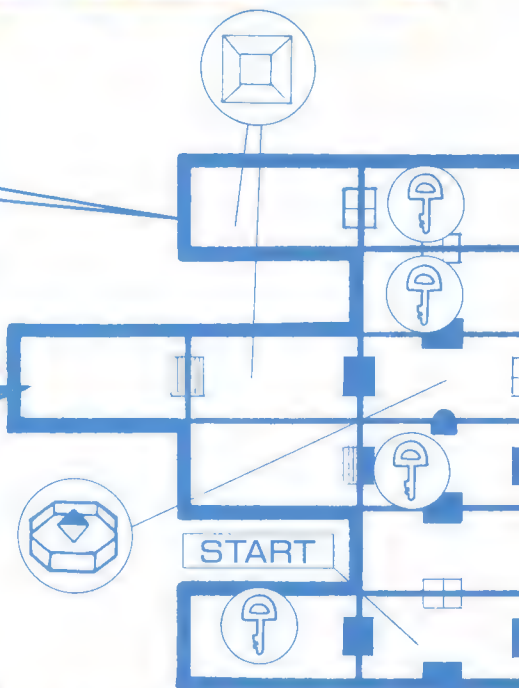
ち か
地 下



▲キーストンを押すと地下への入口が出現。宝物の弓がある。



▲矢を一本射るには1ルピーが必要だ、というおじいさんのヒントだ。



敵キャラクタ

キャラクタ名

ソード何発で
たおせるか

攻撃された時に減
るリンクのハート

キース	ゲル
ソード 1 ハート 0.5	ソード 1 ハート 0.5



アクオメンタス

◀ドラゴン的一种である一角獣だ。ほとんど動かないから剣が飛ばせる状態（ハートが満タンの時、剣の先からエネルギービームが出る）で戦えば楽勝。

三方向に放たれるビームの間をかくぐってやっつけろ。



トライフォース



木のブーメラン

◀戦いを進める上で重要な武器だ。部屋にいるゴーリア（赤）を全滅させると出現するぞ。

スタルフォス	W・マスター	ゴーリア赤	トラップ
ソード 2 ハート 0.5	ソード 2 ハート 0.5	ソード 3 ハート 1	ソード - ハート 0.5

湖と森の中を戦いぬけ！

泉で戦いの傷をいやせ

レベル1をクリアしたら今度はレベル2へ。橋を渡って湖沿いを南へ進み、森へ入って東へといけばよい。もちろん、途中で出会う敵はどんどんやっつけて進もう。

戦いに疲れたリンクの傷をいやしてくれるのは妖精だ。

敵をやっつけてでた妖精はダメージをうけて白くなったリンクのハートを三つ分だけ赤くしてくれる。また、マップのJ-5には妖



精の泉があって、ここにくればハートが全て赤くなる。妖精はホントにありがたいキャラなのだ。

戦いの途中でピンチに陥ったら敵を攻撃するのはひとまずやめて妖精の泉へかけこもう。命あってのモノだね！

ネウチモノの安売り商人を捜そう



ルピー

◀ルピーには黄と青があって青ルピーは黄ルピー5個分の価値がある。画面上部のルピー数表示は黄ルピー単位だ。

戦いでルピーがたまったら買い物もしてみよう。とりあえずマジックシールドを買って防御力をアップしたいところだが、160ルピーか130ルピーと高い。でも実は同じシールドを90ルピーで売っている商人もいるのだ。こういう商人は目には見えない所にいる。いろいろなことを試してみよう。爆弾を壁にしかけたり、ろうそく（商人から買う）で木を燃やしたり…。入口が現れて商人が話しかけてくるかもしれないぞ。

攻略テクニック

ブーメランとソードの多重攻撃！

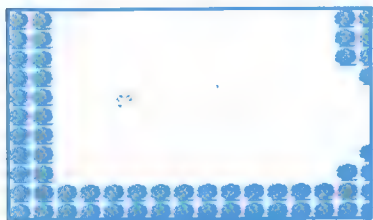
敵をしばらく動けなくするブーメランは重要な武器だ。まずこれで敵の動きをとめてソードで刺すというのが攻撃の基本だ。

また、敵をやっつけて出たルピーなども、これを使って取ることができるから、遠くにでたアイテム

はブーメランを投げて効率よく取っていこう。ブーメランの使いかたになれることがたいせつだ。



必殺！ “復活どめの一匹のこし”



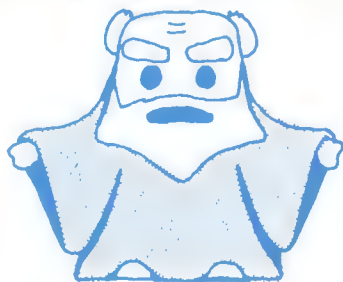
敵キャラは全滅させても、しばらくして戻ると全ての敵が復活している。これを防ぐには、敵を一匹だけ倒さずにおくのだ。そうするとやつつけた他の敵は復活しない。強敵が大勢いる所なんかでは便利なテクだ。

ハートは満タン…が迷宮攻略への第一歩

レベル1をクリアした時点では、ハートは四つ程度。攻撃力の強い敵を相手にするのはキビシイ。

こわい相手はできるだけ避けてダメージをうけないようにしよう。特に地下迷宮へ入る時はハート満タンであることが絶対条件だ。

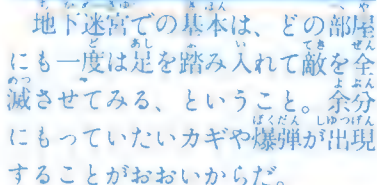
ハートハ、フルデユケ





めいきゆう

ゴーリアはタフだしまわりから
は石像がビームを放ってくるし…
の難所だ。注意しよう。



敵キャラクタ

ゲルやキースはブーメランでも
 倒せる。遠くのはブーメランで、
 近くのは剣で、と使いわけよう。
 モルドアームにはブーメランが通
 用しない。
 剣でつきまくれ！

34



◀ある武器での攻撃以外は全部はね返す。あるものを2個食わすか、何かで動きがとまったところを刺す。

このヒントはつまりドドンゴを何かでたおせるといひんた。

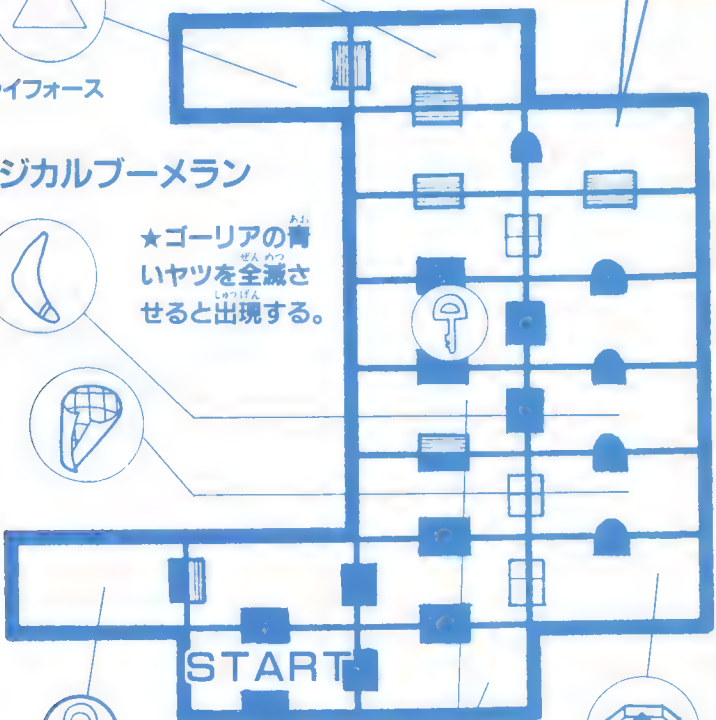


トライフォース

マジカルブーメラン



★ゴーリアの青いヤツを全滅させると出現する。



ホワイトソードでパワーアップ

おばあさんへの宝物

レベル3へむかう前に少し寄り道をしていこう。森をぬけ北へ北へ、マップではO-8に一本道から入れる洞窟がある。おじいさん



が何かをくれるぞ。この何かを同じく洞窟の住人のおばあさんに見せると命の水を売ってくれる。リンクのダメージを回復してくれる不思議なクスリだ。赤い水は68ルピー、青い水は40ルピーだ。

ソードを持ちかえよう

足をのばして西へ、マップでのK-8、滝の上の洞窟へ行こう。

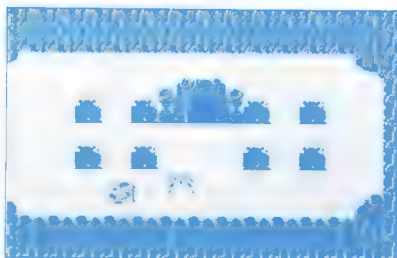
おじいさんがホワイトソードをさずけてくれるぞ。LIFEのハートが五つ以上だと取れるんだ。



レベル3をめざして戦いの旅は続く…

さてレベル3の入口(E-1)をめざして戦い進もう。

戦いでダメージをうけたら迷宮へ入る前に必ず妖精の泉(D-4)でハートをフルにしよう。森中のモリブリンは泉へ行く前にやつつけておいたほうがいいぞ。



洞窟キャラクタは味方ばかりとは限らない



どうくつ じゆうにん
洞窟の住人はいつもリンクの味
かた
方をしてくれるとはかぎらない。

ドアの修理代で20ルピーもとる
しゆうりだい
じいさんもいる。むやみに地下入
ち かいり
口をあけるのも考えものだ？
くち



地上の敵

オクタロックやモリブリンなど
には赤と青の二種類があつて青の
あか あお にしゆるい あお
ほうが赤よりも、やや強い。これ
あか
は他のキャラクターにも言えるこ
ほか
とだ。オクタロックは地上生活を
ちじようせいかつ
するタコの一様で主に水辺に生息
いっしゆ おも みずべ せいそく

する。モリブリンは森の番人で矢
もり ばんにん や
を投げかけてくる。岩や木の陰か
な いわ き かげ
らブーメランで足どめ、まわりこ
あし
んでソードで攻撃しよう。敵の攻
こうげき
撃は岩や木に遮断されてリンクに
いわ き しやぐん
とどかないから安心だ。
あんしん

オクタロック赤	オクタロック青	モリブリン赤	モリブリン青
ソード 1 ハート 0.5	ソード 2 ハート 0.5	ソード 2 ハート 0.5	ソード 3 ハート 0.5



たからもの

七形のレベル3。宝物は、いか

だ。ここでのポイントはバクダン
の使い方だ。バクダンで倒したほ
うがい相手がたくさんいるから
だ。敵全滅でバクダンがでる部屋
がある。無駄にはするな！




強敵ターゲットは前からの攻撃をシールドではね返してしまう騎士だ。ソードでやっつけるには横かうしろにまわりこまなくてはいけな。ストーン(石)を利用して待ちぶせ攻撃がいいぞ。

あとは一人ずつ確実に倒してい
くことがたいせつだ。無理せずバ
クダンをつかうのも有効だ。



ソード 4

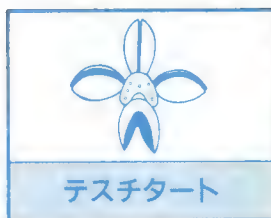
ハート 1

<p>ゾル</p> 	<p>バブル</p> 
<p>ソード — ハート 1</p>	<p>ソード — ハート —</p>

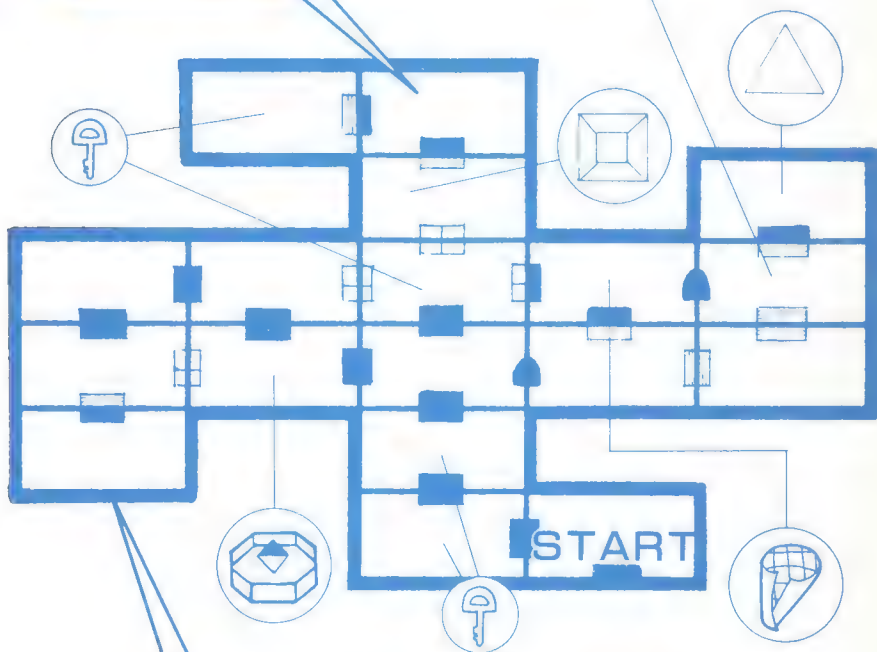
ズルは動きが遅い攻撃も弱い
 楽勝の相手だ。たが木の本のソードで
 はゲルは二匹に分裂してしまうか
 ら気をつけよう。

バブルは迷宮をさまようヒト
 ダマだ。とりつかれると、しばらくの間、
 剣が抜けなくなるぞ！

触れてしまったら他の敵をブー
メランで足どめしておこう。



◀巨大バックン
フラワー。こい
つにはバクダン
攻撃が有効だ。
一気にかたをつ
けよう。



ち か
地 下



◀地下入口の
階段を降りる
とキース四匹
に守られた、
いかだがある。39

ブルーリングを買おう！

いかに^{うきじま}の^{いりくち}って浮島、レベル4へ…

レベル4の入口はマップ上のF-4の湖の浮島にある。はし^{みずうみ}け^{うきじま}からはレベル3でとったいかだ^{わた}で渡^くって行けるぞ。レベル4には暗い^い部屋^{へや}があつて、ろうそくがないと何もみえない。まだもつていない人は、マップ上のG-2の商人^{しやうにん}のところで買っていこう。



▲いかにの^{いりくち}ってスイスイ…





地上の敵

テクタイトは、ピョンピョンはねまわる^め。つ^{かい}目^{よく}の怪物だ。攻撃力は弱い^{うご}が、こ^といつ^{うご}の動きを予測するのは難しい。充分に注意しよう。

赤^{あか}と青^{あお}がいて、赤^{あか}の方が動きが大きい^{うご}。ゾーラは水^{みづ}辺^へには必ず出^{かならず}現^{しゆつ}する半魚人^{はんぎょじん}だ。水面^{すいめん}から顔^{かお}をだ

してビーム^{はな}を放^{はな}ってくる。これは小さなシールド^{しield}ではうけとめられないぞ。アモスは石像^{せきざう}になった兵士^{へいし}だ。リンクがふれると動きだす。

前^{まえ}から触^ふれるとダメージ^{うご}をうけるから、アモスを動^{うご}かしたい時^{とき}は後ろ^{うし}か横^{よこ}から接^{せつしよく}触^くしよう。

テクタイト赤	テクタイト青	ゾーラ	アモス
			
ソード 1 ハート 0.5	ソード 1 ハート 0.5	ソード 2 ハート 0.5	ソード 3 ハート 1

攻略テクニック

ブーメラン誘導撃滅技！

キースやゲルに特^{とく}に有効^{ゆうこう}なテクだ。ブーメランは必ずリンクのいる所^{ところ}に戻^{もど}ってくる。つまり、リンクの移動^{いどう}のしかたによってブーメランが帰^{かえ}ってくるコースを決めるのだ。この技で一度^{いど}にたくさんの敵^{てき}にブーメランをあてられるぞ。



魔法の指輪、ブルーリング！

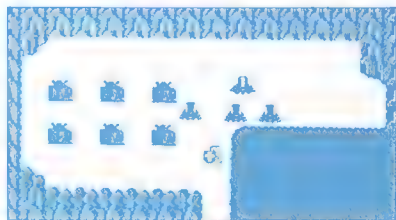
ルピーをたくさん集めた人^{ひと}はちよつと寄り道^{よじょう}をしよう。マップ上^{じやう}のE-5のアモスのどれか^{うご}を動か^{うご}すと地下入口^{ちかいりぐち}が現れる。中^{なか}には商人^{しょうにん}がいてブルーリングを売^うってくれるぞ。リンクのダメージを半分^{はんぶん}にしてくれる魔法^{まほう}の指輪^{ゆびわ}だ。



秘技！ 八方ブーメラン！

ブーメランが、上下左右^{じやうげさゆう}の四方^{よんほう}向^{こう}の他に、斜^なめにも飛ばせることをキミは知^しっていたかな。

十ボタン^{うえ}の上と右、下と右^{みぎ}などを同時^{どうじ}におせばOK。タイミングが難^{じずか}しいけど練習^{れんしゅう}したいで、できるようにする便利^{べんり}なテクだ。



◀ブルーリングをもつとリンクの服^{ふく}が青^{あお}色^{いろ}にかわる。白^{しろ}黒^{くろ}なのが残念^{ざんねん}！



レベル4

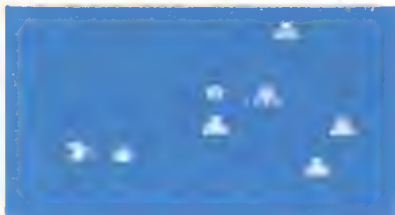
はしご

攻略のポイント

この迷宮には暗い部屋がいくつかある。入るときは、ろうそくを用意していこう。ここでとれる宝物は、はしごだ。



迷宮の左上の部屋には、おじさんがいてまたまたヒントをくれるぞ。いわれた通りにすれば、次のレベル5へ行く道を教えてくれる人物とあえるのだ。



はしごをもっていないと渡れない水路のある部屋がある。まず、はしごをとりにいこう。

ルピー10個がもらえる隠し部屋もあるぞ。バクダンを使って部屋に入ろう。



敵キャラクタ

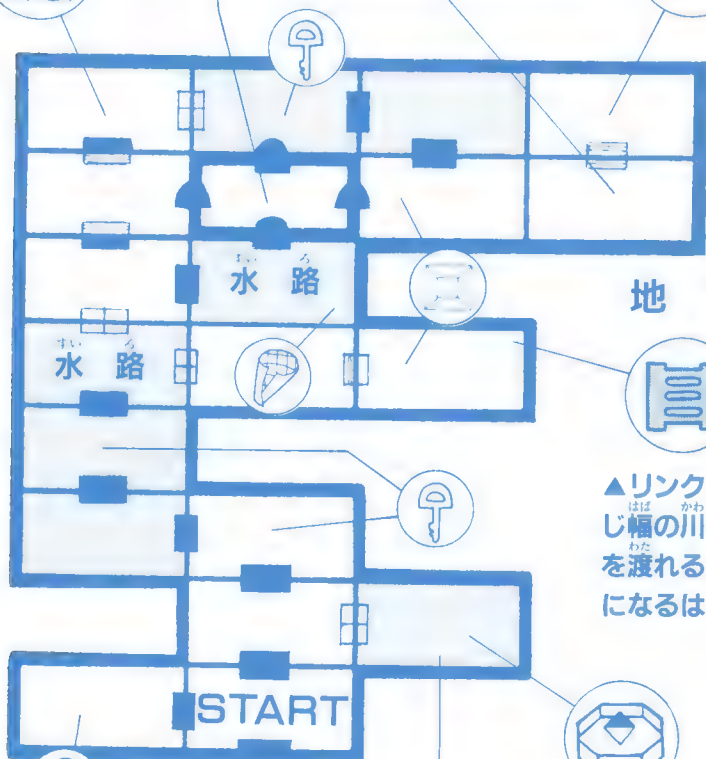
バイア	ライクライク
	
ソード ハート 1	ソード 10 ハート 1

バイアは切ると二〜四匹のキースになってしまう。ソードで刺してほぼ同時にブーメランをなげるとキース出現の瞬間にやっつけることができる。タイミングが問題だ。ライクライクにつかまるとマジックシールドを食われてしまうぞ。こいつは必ずブーメランで足どめしよう。

ルピー10個
の隠し部屋だ。
バクダンで
入口を作ろう。



複数の首を
もつドラゴン。
ビームをよ
けながら首を
ねえ!



地下



リンクと
同じ幅の川など
を渡れるよう
になるはしご。

暗い部屋

ワープでスキナミチヲユケ

ヒントを頼りに行け!

森から墓場^{たよ}を通して東へ、マップのE-6へ進もう。途中の迷いの森^{もり} (B-2) はA-1のおばあさんのヒント^{ヒント}通りに行けば抜けられるぞ。北、西、南、西と進めばいいんだ。さてE-6には、たくさんのアモスが^{うご}ち並んでいる。

このどれかを動かせばパワーブレレットが^て手に入るぞ。



西のD-6の岩を動かすと地下入口^{いりぐち}があってワープゾーン^{はい}に入る。N-7までワープだ。(→ワープ表)。そして西へ。L-7は西にぬける^い以外^{がい}は草々めぐり^{どうどう}をしてしまう場所だ。滝の中に入っておばあさんにヒントをもらおう。

いわれた通りにすれば、レベル5の入口^{いりぐち}に到着^{とうちゃく}するはずだ。

レベル5に入る時は100ルピーもっていた方がいいぞ。(→P46)




地上の敵

ライネルはデスマウンテン^{ちか}に近づく者を追^おい払^{はら}う守^{まも}り神^{がみ}だ。

これも赤と青の二種類^{こう}いて、攻撃^{こうげき}力は、どちらもかなり強い。

速いスピードで放たれる剣は小さなシールドではうけとめられない。接触^{せつしよく}した時よりも剣でやられた^{とき}時の方が、リンクのダメージは大きい。逃げる^にが勝ちかな…?

ライネル赤	ライネル青
	
ソード 4 ハート 2	ソード 6 ハート 2

攻略テクニック

おう ぎ















奥義！ はしごテク！

と どうぐ つか あいて ゆう
飛び道具を使わない相手には有
効なテクだ。はしごを使って水路
上などにいると敵にやられないの
だ。その安全地帯から攻撃すれば
楽に敵をたおせるぞ！



べん り ひょう
これは便利だワープ表

ワープゾーンは、いろんな所とつ
ながっている。覚えておくと便利だ。

J-1	N-7		
			
			
N-7	D-6	J-4	
D-6			J-4
			
			
J-4	J-1	N-7	J-1
			N-7
			D-6

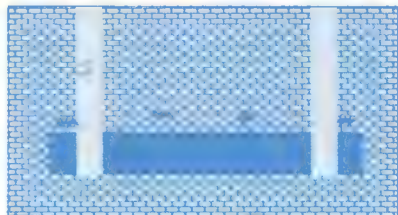
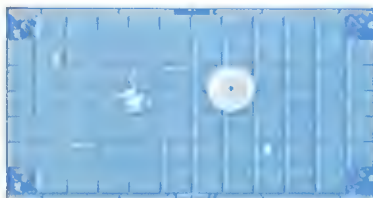
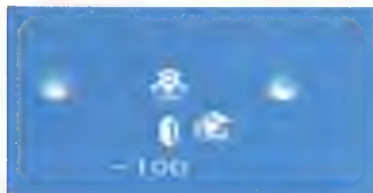


レベル5

笛

攻略のポイント

宝物の笛^{ひだり}をとり^{よえ}にいくには、左^{みぎ}はしの部屋^{ひだり}からワープゾーン^{みぎ}を通^{みぎ}過^{みぎ}しなければなら^{みぎ}ない。地下^{みぎ}の笛^{みぎ}がある部屋^{みぎ}には、タートナックの



青^{あお}いヤツ^{せんめつ}がいるぞ。全滅^{ぜんめつ}させなければキーストンは動^{うご}かない。ただ戦^{たたか}うのみだ。笛^{ふえ}をとった^{みぎ}らもどる前^{まえ}にマップ^{まっぷ}の右上^{みぎうへ}の方^{ほう}、おじいさんがいる部屋^{へや}にバクダン^{ばくだん}を使^{つか}って入^{はい}ろう。100ルピー^{るピー}払^{はら}うと8個^こまでしかもてなかつたバクダン^{ばくだん}を12個^こまでもてるようになる。迷宮^{めいきゆう}のボス怪物^{かいぶつ}デグドガは、ある宝物^{たからもの}を使^{つか}わないと倒^{たお}せない。

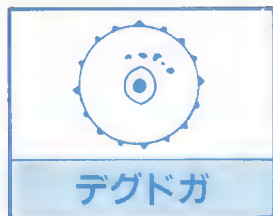
スタート^{ことば}近く^{ちかく}のおじいさんの言葉^{ことば}の意味^{いみ}をよく考^{かんが}えよう。

❖❖ 敵キャラクター ❖❖

ボルスボイス^{みみ おお}は耳^{みみ}の大きなオバケ^{おばけ}だ。トライフォース^{みぎ}がある右^{みぎ}の部屋^{へや}のおじいさんが言^いう通り大^{おお}きな音^{おと}に弱^{よわ}い。あることをすると簡単^{かんたん}に全滅^{ぜんめつ}させられるぞ。

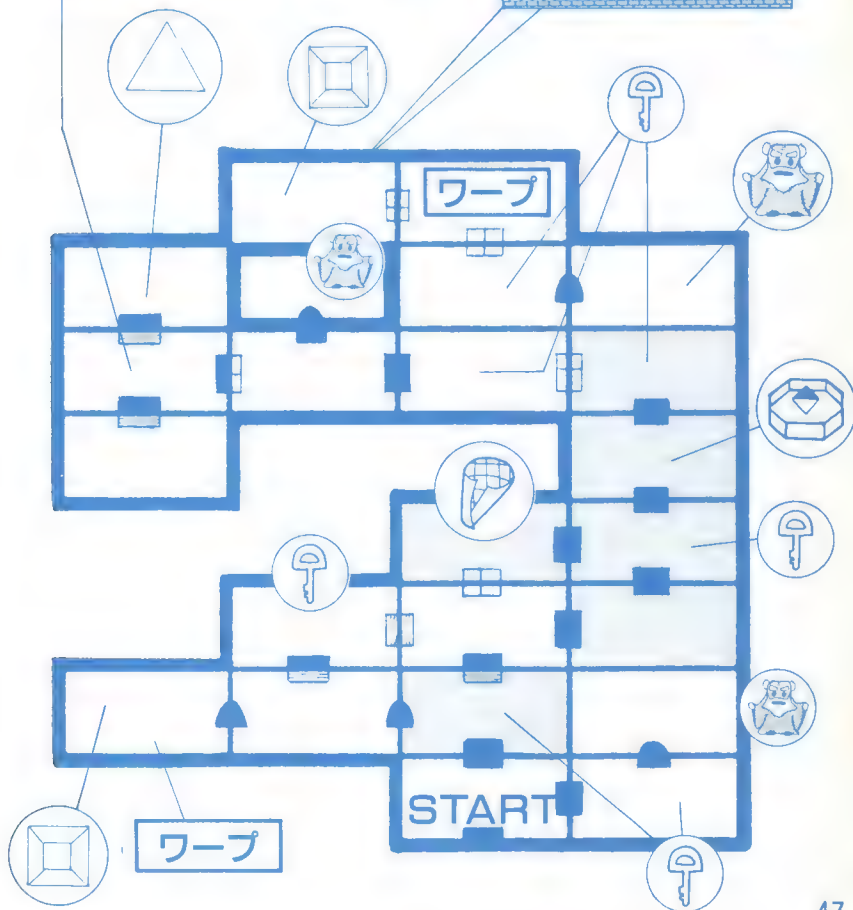
タートナック^{あか}は赤^{あか}の奴^{やつ}より数段^{すうだん}強^{つよ}い。バクダン^{こっげき}攻撃^{こうげき}もこいつにはきかないぞ。一人^{ひとり}ずつ確実^{かくじつ}に倒^{たお}すことを心^{こころ}がけよう。

ボルスボイス	タートナック青
ソード 10	ソード 8
ハート 2	ハート 2



◀ある衝撃波を
あびせないとや
っつけられない。
いろんなこと
を試して弱点を
捜そう。

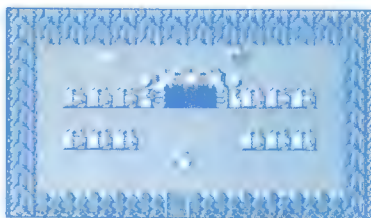
地 下



難関レベル6を攻略しよう

迷宮へ行く前の準備

レベル6を攻略するのはたいへんだ。充分に準備を整えていくことが大切。まず、マジックシールドを必ずもっていくこと。ウィズロープ(→P50)の呪文攻撃を防ぐためだ。それから命の水を買っていった方がいい。ハートの器もふやしていこう。(右ページ参照)



あとは、迷宮のボス怪物をやっつける武器も必要だ。これをもてないと迷宮にいてもむだだぞ。商人から買える、あるものだ。

地上の敵

リーバーは近づく者のエネルギーをすいとる地中生物だ。ブーメランで足どめしても途中で土の中にもぐってしまうことがある。剣ですばやく攻撃しよう。ふわふわ飛びまわる花の化身、ピーハットはとまっている時しか倒せないや

な奴だ。花の回転が遅くなりにはじめたら、そろそろ近づいて攻撃だ。でも、こいつは無視していくのが一番じゃないかな？ 相手にするだけ時間のむだだぞ。

デスマウンテンの近くは落石に注意だ。ひたすらよけて通れ。

リーバー赤	リーバー青	ピーハット	落石
ソード 2 ハート 0.5	ソード 4 ハート 1	ソード 2 ハート 0.5	ソード — ハート 0.5

攻略テクニク

いそがばまわれ！

なん かん めい きやう

難関迷宮あとまわしテク

ハートの器があと一つ足りなくてマジカルソードがとれない（ページド参照）。マジカルソードさえあれば、レベル6の攻略も楽なの

に…。と、そんな時はレベル7からクリアしてハートをふやそう。

入口さえみつければレベル7は楽勝の地下迷宮なのだ！

ハートふやし講座

リンクのハートの器は最初は三つ。迷宮をクリアするごとに一つずつふえるから、八つの迷宮を全てクリアするとハートは11になる。

ただLIFE表示のところはハートが16個入るようになってるじゃないか。あとの五つはどう

ハートは地上に5つある



したんだろうか？ 実は地上に残りの五つがあるんだ。わかりやすい所ではマップのP-3とP-6。

はしごといかだでとりにいけるぞ。他にも、レベル4のある湖や砂漠、右下の森の近くにある。バクダンやロウソクで調べてみよう。



マジカルソードで攻撃力をグーンとアップ！

ハートの器が12個以上になるとマジカルソードがとれるぞ！ 墓場の石にはふれてもお化けがでてこないものがあるはずだ。その墓石を、どうかすると地下への入口が現れる。

マジカルソードでパワーアップだ。





レベル6

マジカル ロッド

攻略ポイント

じゆもんこうげき

呪文攻撃ができるようになるマジカルロッドをとりに行くには、ウィズロープをなぎ倒して一番上の部屋までたどりつかなければならない。

マップを参考^{さんこう}に無視^{むし}できる部屋^{へや}はなるべくさけて通る^{とお}ようにしよう。

トライフォースの部屋^{へや}に行くにはワープ^{いちどひつよう}が一度必要だ。

敵キャラクター

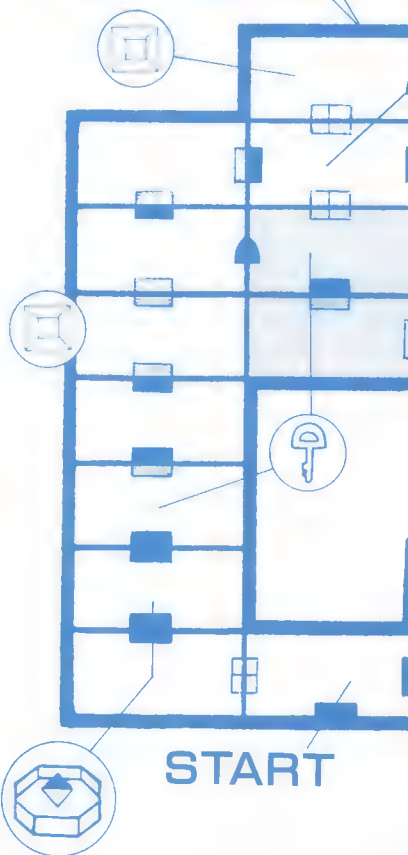
じゆもんこうげき

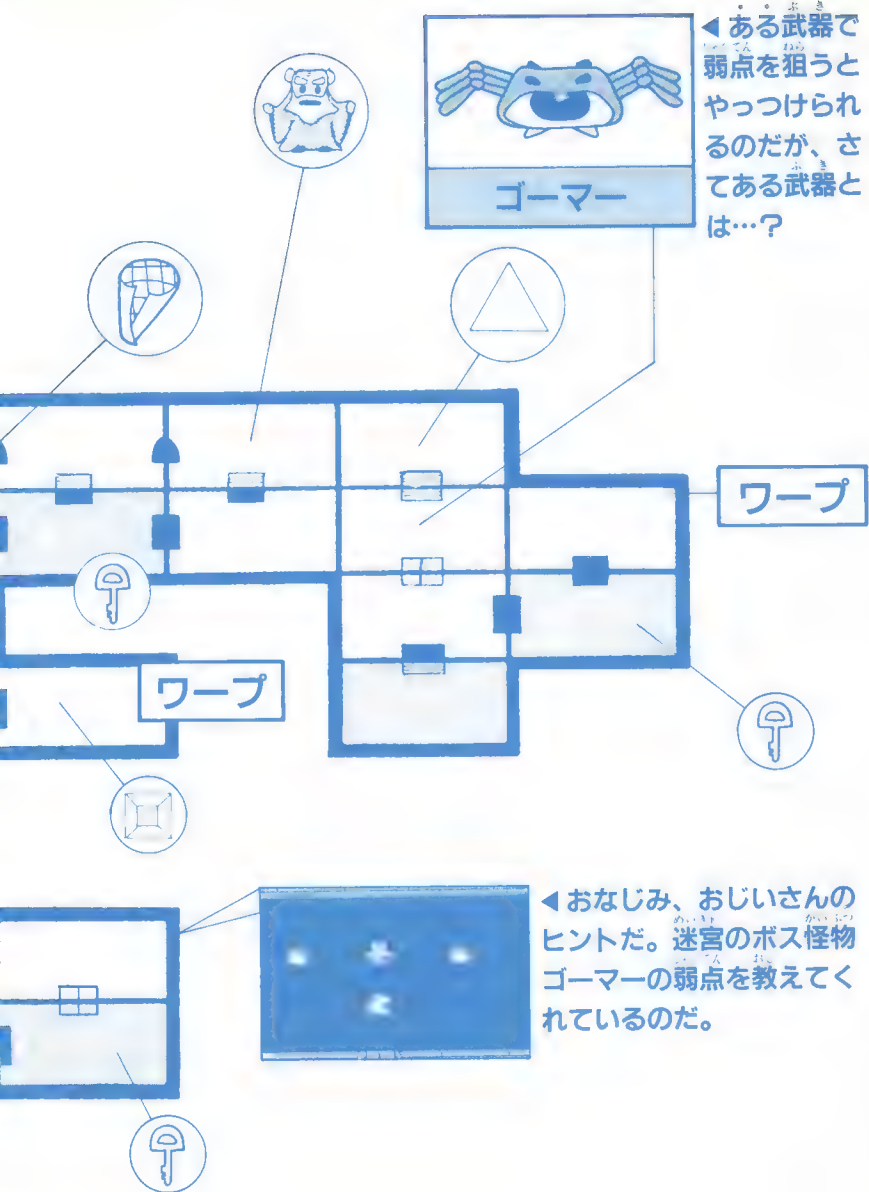
呪文攻撃^{じゆもんこうげき}をなげてくるウィズロープ^{たいしやうめん}に対しては、正面にむかいあわないこと。まわりこんで攻撃^{こうげき}しよう。

もしウィズロープの真正面にたつてしまったら動か^{うご}かずマジックシールド^{じゆもん}で呪文を防ごう。へたに剣^{けん}をだしたりしたら強烈なダメージをくうぞ。

ウィズロープ赤	ウィズロープ青
ソード 4	ソード 12
ハート 4	ハート 2

地 下





▶ レベル7~9 ヒント集

レベル 7

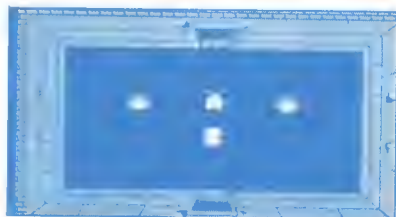
レベル7は金^{かね}がいる！

レベル7の入口は左の森^{いりぐち ひだり もり ほう}の方にある。レベル6でのおじいさんの^{たよ}ヒントを頼りに捜^{さが}しあてよう。



レベル7は金^{かね}がかかる。100ルピー^{はら}払うと爆弾^{ばくだん}を16個までもたせてくれるおじいさんがいるからだ。

それに地上^{ちじょう}の商人^{しょうにん}から、あるものを^か買っていないとダメだ。腹^{はら}をへらした敵^{てき}が通路^{つうろ}を通せんぼしているからだ。

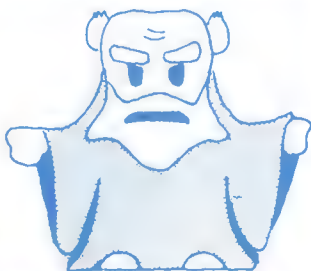


▲何を言ってるのかな？

じいさんの
ひとりごと

メイキュウハ
メ ヲ ウタガエ

迷宮^{めいきゆう}は動物^{どうぶつ}の形^{かたち}をしているものがほとんどだ。その目^めにあたるところには隠^{かく}された部屋^{へや}があることが多い。そこに^い行かなければ宝物^{たからもの}がとれない場合^{ばあ}もあるぞ。迷宮^{めいきゆう}では、ま^めず目^めを疑^{うたが}おう。



レベル 8



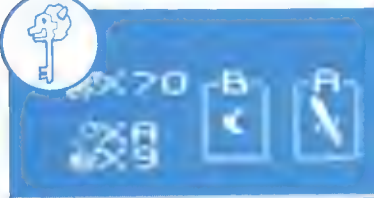
たから もの

宝物はバイブルとマジカルキーだ！

レベル8は、ライオンの形をしている。左向きのライオンだ。

ここでは二つの宝物を取りに行こう。バイブルをとるにはテストタートを、マジカルキーはゴーマを倒さなければダメだぞ。

バイブルはマジカルロッドとくみあわすと炎の呪文攻撃ができる



ユキドマリの木を捜せ

マップのM-7のアモスを動かすと地下入口が現れる。中にはおじいさんがいるぞ。「ユキドマリの木には秘密がある」これがレベル8の隠し入口のヒントだ。

マップの右の森を進んでいくと先に行けなくなってしまう所があるはず。それがつまり「ユキドマリの木」なのだ。そこで何かをするとレベル8への道が開けるぞ。



ようになり、暗い部屋を明るくするにも使える。マジカルキーは何度でも使える便利な鍵で、持つと画面上部の鍵の表示がA（オールマイティー）に変わる。

トライフォースをとりに行くにはワープが1回必要。ボス怪物はグリオークだ。

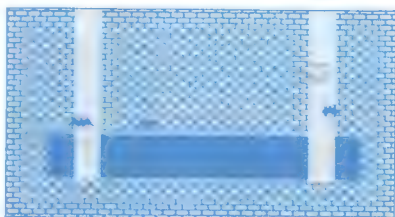
レベル 9



レベル9はワープの連続!

レベル9はガノンの居城だ。レベル7でおじいさんにヒントをもらった人は地下入口が、どこにあるか見当がつくはずだ。

レベル9はワープの連続。自分でマップを作っていないと、とてもじゃないが攻略できないぞ。

ワープは④、⑤というふうに、きっちり区別して書きこもう。



	
レッドリング	銀の矢

宝物は必ずとろう

宝物はレッドリングと銀の矢。レッドリングはリンクのうけるダメージを $\frac{1}{4}$ にしてくれる指輪だ。ここでも隠し部屋がないか調べてみよう。

じいさんの
ひとりごと

ヤジルシノイワハ...

たち並んだ岩が矢印のようにみえる場所をみたことがあるかな? この矢印は何を意味しているのだろうか。もしかしたらこれが迷宮入口のヒントかも…?

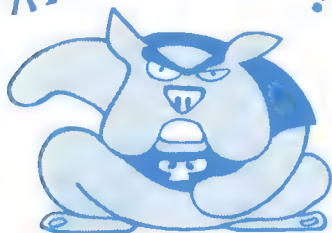


おや こ こうげき

親子攻撃！ パタラ

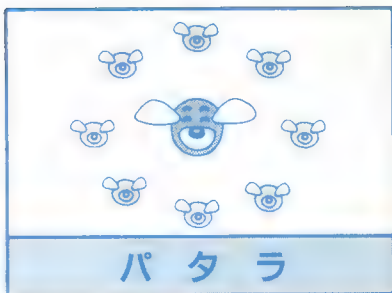
二種類^{にしゆるい}のフォーメーションで攻^{こう}撃^{げき}してくる怪物だ。小さい^{ちい}パタラ^{ぱたら}が描く^{えが}円^{えん}をめがけて、ひたすらソ^{しやう}ードでつきまろう。まず小^{せう}パタラ^{ぱたら}を全滅^{ぜんめつ}させないと中心^{ちゆうしん}のパタラはやつつけられないぞ。

わしがガノンじゃ！



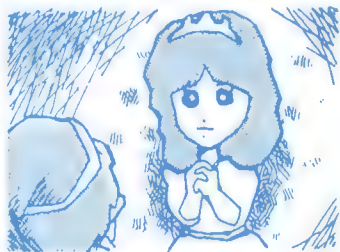
ゼルダ姫と感動の対面^{ひめ かんどう たいめん}

みごととガノンをうち倒し^{たお ちから}力のト^{ひめ}ライフオースをとってゼルダ^{ひめ}姫を助け出せ！^{たす}姫が^{ひめ}やさしい言葉^{ことば}をなげかけてくれるぞ。こうして物語^{ものがたり}は幕^{まく}をとじるのであった。



ガノンの魔力^{まりよく ふう}を封じこめろ！

やっとの思い^{おも}でガノンの部屋^{へや}にや^{たからもの}つてきても、ある宝物^{たからもの}をもっていないとガノンは倒^{たお}せない。邪悪^{じあく}な魔力^{まりよく}を封^{ふう}じこめる力^{ちから}をもつ武器^{ぶき}だ。ガノンは姿^{すがた}を消^けして強いビーム^{つよ}を放^{はな}ってくる。レッドリング^{れどりんぐ}をもっていないとあつというまにやられるぞ。



新たな旅^{あら たび}が今はじまる^{いま}

リンク^{かつやく}の活躍^{へい}で平和^{へい}をとりもどしたハイラル^{ちほう}地方^{ちほう}。しかし、この世^よに悪^{あく}がある限り^{かぎ}第二^{だいに}、第三^{だいに}のガノン^{たいさん}が現^{あらわ}れないとも限^{かぎ}らないのだ。旅^{たび}立^たてリンク^{せいぎ}！正義^{せいぎ}の剣^{けん}で人々^{ひとびと}を救^{すく}え！

ルピーかせぎ講座

ルピーがたくさん手に入る場所はここだ！

とにかくこのゲームはルピーがいっぱい必要だ。ルピーをいかにたくさん集められるかでゲームが左右されることもあるくらいだ。

そこで、そのルピーをたくさんとれる秘密のテクニックを特別に紹介してしまおう！

おばけでボロもうけ！



ギーニ

ソード 9
ハート 1



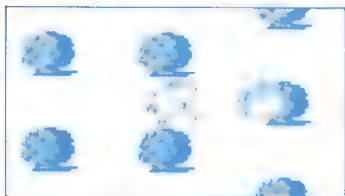
▲世の中、ルピーが全てなのか？

必殺の墓場テク！

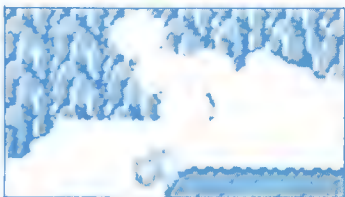
まず、墓場に最初からいるギーニを剣で攻撃し、あと一突きで倒せる状態にしてから墓石にどんどんふれていこう。実体をもたないギーニの分身（リンクの攻撃が通用しない）がたくさん出現する。そして最初のギーニにとどめの攻撃をすると画面上の全てのギーニが一度に消滅してルピーやその他のアイテムをたくさん残すのだ。この方法でルピーをどんどんふやせるぞ。注意しなければいけないのは、ギーニの実態を見失わないこと。ブーメラン攻撃をくり返してギーニの実体を足止めしておくといい。画面上には計11匹のギーニを出現させられるけれど、欲ばってあまり無理をしないように。

ナイショで一挙にルピーをふやそう！

木をもやしたり…



バクダンをつかうと…



ルピーは
10から
100まで



モリブリンがいる周辺に
は写真のようなヤツが隠れ
住んでいて、最高100ルピー
もくれるところがあるぞ。
さがしてみよう。

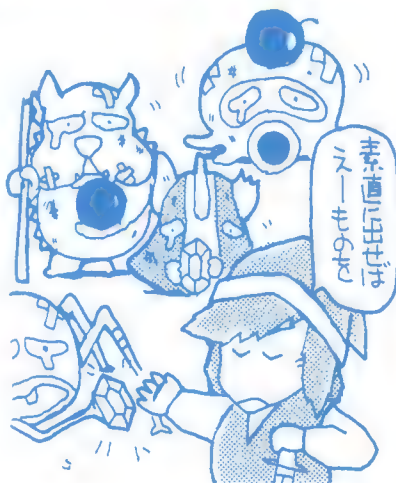
こういう生物がこんな物をだしやすい

敵をやった時にでるアイテムの種類はきまっている。

だけど、敵によって、だしやすいアイテムがあるようだぞ。

例えばテクタイトとリーバーの赤いヤツはルピーを、モリブリンの青とオクタロックの青はバクダンをよくだす、というぐあいだ。

しかし、これはあくまでやすいというだけで必ずというわけにはいかないぞ。マップJ、K、Lの1はルピーの稼ぎどころ。テクタイトやリーバー赤がいるからだ。



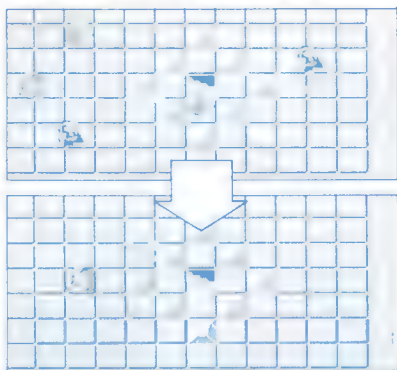
ゼルダの伝説ふしぎ世界

マル秘テク！ 敵キャラすりかえ技！

例えばタートナックとポルスボイスが迷宮の同じ部屋にしているとしよう。ポルスボイスはある操作で簡単にやっつけることができる。

できる事ならタートナックとは戦いたくない、とこんな時は、まずポルスボイスをやっつけて一度外にでて、また戻ってみよう。

タートナックの一人がポルスボイスに変わっている！ これをくり返せば楽に全滅できる。



▲タートナックが変身した!?

あれ!? 半魚人ゾーラ、妖精の泉に出現!!



笛を吹くと、たつまきがリンクをすでに攻略した迷宮の入口までつれていってくれるんだけど、妖精の泉で笛を吹くと、たまに水面から半魚人が顔をのぞくことがある。何の得にもならないが、おもしろいぞ!



最新忍者ゲーム特集

かげ 影の伝説



忍者ハットリくん



ファミコン水鏡分

おう、それなら
案内してもらおう
じゃねえか



走れ、影!!

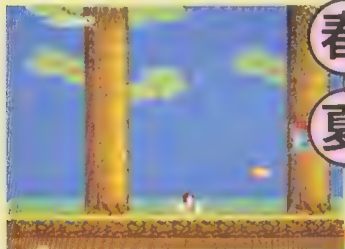
霧姫を救うのダ!!

THE LEGEND OF KAGE

影の伝説

きんしつはつはい かけ てんせつ にんじや うご みごと
近日発売の影の伝説。忍者のリアルな動きを見事
さいけん ほんかくは
に再現した本格派アクションゲームだ!!

森の中から始まる影の戦い

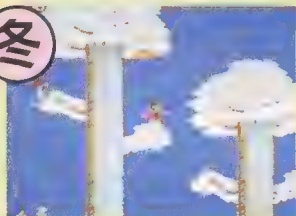


春

夏

影の伝説は「青葉」「紅葉」「雪」の三つの章立てからなるストーリーだ! それぞれが森のシーンでは春から夏、秋、冬という季節の姿を展開してくれる。

冬



秋



だがこの森は魔の森なのだ!
妖珠坊(→P62)を倒さなければならないゾ!!

ACTION

伊賀忍者「影」の動きが売り物のこのゲーム、その目玉はなんといっても刀が使えることだ！（忍者ゲームなのに今まで刀が使えなかったなんて不思議だね）

と 跳ぶ！



▼ムムッ！
これが噂の猿
飛びの術か！？

き 斬る！



う 撃つ！



▲ジャンプする
その高さ、姿も
素晴らしいゾ！

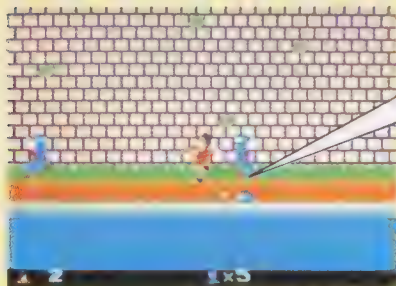
登る！



▲刀は相手の
手裏剣だって
はね返せるゾ。

▲手裏剣は八方向
に飛ばせるんだ！

お堀——水際では10人倒せ！！



敵はこのような筒を
出して水中からもくる。

このカウンター
を0にしなければ
ならないのだ！

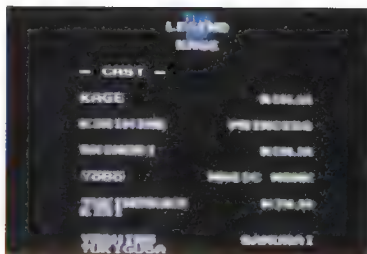


▲影だって水とんの術が使える。
迫力ある水中対決もできるんだ。61

かけ ゆくて たち
影の行手をはばむもの達
これが

ま しゅう ぐん だん
魔性の軍団だ

たお した時のポイント しゅうりけん は手裏剣
つか を使った時のもので、()内が
かたな 刀を使った時のものダ!



「影の伝説」のタイトルに続いて
えいが 映画のように登場人物紹介がある。

あおにん
青忍 100pt (200pt)



い げ
わゆる下
忍 にん と呼ばれる
ばんかくした にん
一番格下の忍
者 じや だが、能力
はノーマルな
時の影と同じ。

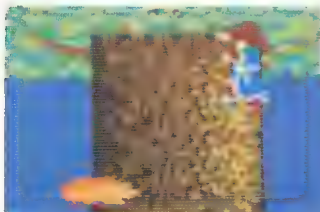
ほり
お堀でこいつを10人倒すのは、ラ
クではないゾ!

あかにん
赤忍 150pt (300pt)

あおにん
青忍よりわ
ずかに強い下
忍。青忍と同
様の武器に加
えて、煙玉を
使っての攻撃



もしかけてくるゾ。主に城壁の守
りについている。



ようほう
妖坊 500pt (1000pt)

忍者というよりも妖術使いの坊さん。
妖力による火炎の術で影を攻撃してくる。
あかにん けむりだまどうよう
赤忍の煙玉同様、こいつの火炎は刀で払
うことはできないゾ。

ようじゅほう
妖珠坊 1500pt (3000pt)

見た目は赤いだけの妖坊、使う術もか
わりはない。ただ最初の森全体に魔力を
かけ、影の脱出をはばんでいるので、こ
いつを倒さないと先へは進めないのダ。



かくしう かす たいけつ ト シン たち
これが各章で影の対決する首領達だ！

たいけつ

対決シーン



きりゆきの すけ

霧雪之介

10000pt(15000pt)

紅葉の章の首領だが、忍者と
 いうより、正当派剣士という感
 じだ。武術にすぐれていて動き
 も速い。また二刀を抜うので手
 裏剣をはね返すのが得意技だ。



そうげんぼう

双幻坊

5000pt(10000pt)

最初の、青葉の章の首領とな
 っている妖坊二人組。衣装も白
 くなり、動き、攻撃力ともにパ
 ワーアップし、ツープラトンで
 火炎攻撃をしかけてくる。



ゆきくさよう ろう

雪草妖四郎

15000pt(20000pt)

雪の章の最後に登場するが、
 その章のみでなく、全体を通し
 ての首領だ。つまり最強の敵な
 のだ！ ふしぎな力を持つ妖術
 使いて、相当に手強いゾ！！

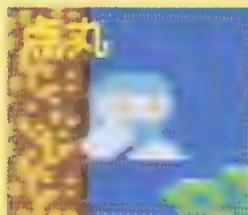


そして上空でこの対決
 を見守る蝶の謎とは…

"影" のツヨイ味方 パワーアップアイテム

敵ばかりでなく、影を救う隠れキャラだってあるゾ！ それらを
 使った"影"の技もこれまた本格的忍術といえるものばかりだ。こ
 こに紹介するキャラ、出し方はいろいろ秘密があるけれど、術が使
 えるように、がんばってその謎を解いてみよう！

取ると10000点
 のボーナスだ！



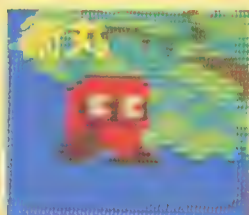
森や城内で登場する
 得点アップキャラだ。

プレイヤーが
 一人増えるぞ！



お堀のシーンで登場
 する 1 upキャラだ。

そしてこれが本格的な
 忍術の使える術丸だ！

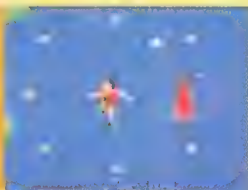


森、城内で出るパワ
 アップキャラだ。

術丸がくれる技には二
 種類あるゾ!!

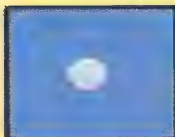
術丸を取ればどちらも一定時間だが、
 一種類の技が使える。どちらの術が使える
 ようになるかに法則性はなく、取って
 みないことにはわからない。だが、阿修
 羅のごとく一度に八方向に手裏剣を撃て
 る阿修羅の術、敵の攻撃をすべてかわし
 てしまう分身の術、とどちらも非常に頼
 りになる術であることは間違いなしだ！

阿
 修
 羅
 の
 術



分
 身
 の
 術





すいしょうだま

水晶玉

3000^{pt}

スーパーパワーアップキャラといつていいゾ！ 取
ればパワーアップに加え、1 upと同じ効果もあるゾ。



ハイパー手裏剣の術

「おおつ、これが^{うわさ}噂の風車手裏剣
か！」水晶玉^{すいしょうだま}を一つ取ると影の服
の色が^{みどり}緑にかわり、手裏剣が大き
くなる。そしてそれがナント、貫
通能力を持ち、倒した敵^{たお}の後ろの
敵も倒せるんだ。

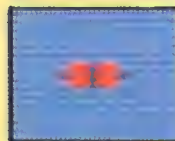
スピードアップ!!

^{みどり}緑の影^{じやない}の状態^{すい}でさらにもう一つ水
晶玉を取ると服は^{きいろ}黄色になり、スピー
ドアップ能力^{のうりよく}が加わる。

そしてその効果^{こうき}は敵の攻撃^{こうげき}をうける
まで有効^{ゆうこう}。やられても服の色が元通り^{もとどお}
の赤色^{あかい}に戻るだけですむのだ。つまり
は1 upと同じということだネ。



三つ目からの水晶玉は3000
ptの得点アップになるだけだ。



巻物

巻物を取れ！ “雅の術” だ!!



^{じやうない}森、城内に登場^{とうじやう}する
隠れキャラ、巻物。こ
れを取ると、影はすぐ
に印^{いん}を結んで呪文^{じゆもん}を唱
え出す!! 影の呪文^{じゆもん}に
よって敵がバタバタと
倒れるハズだ。これこ
そ雅の術^{みやび}なのだ!!

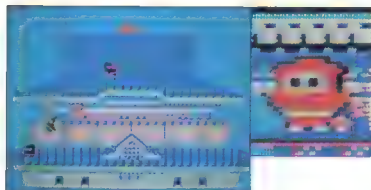


今までのソフトの 忍者全員集合!

かげ 影やハットリくんの他にも、
ファミコンにはいろいろな忍者
が登場してるネ。ここではちょ

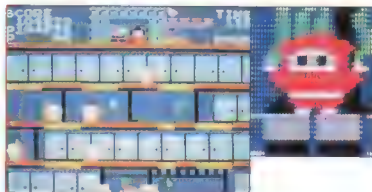
っとそんな忍者達に目をむけて
みよう。79ページからの忍者ゲ
ーム徹底研究特集もヨロシクね。

忍者くん



さいしょ 最初の忍者ゲームで、まだ術がな
い。でも面白さは弟のじゃじゃ丸く
んに見事に受けつがれている。

忍者じゃじゃ丸くん



ぜんかい 前回の巻でおなじみのじゃ
じゃ丸くん。あのガマパクション
の痛快さったらないネ!!

いっき

敵キャラに忍者登場

にんじや 忍者ものとはいえないけ
ど、時代劇もの「いっき」
にも敵キャラに二種類の忍
者が登場する。

ひやくしやう それにお百姓さんの権べや田
吾が分身の術ができるのも面白いネ。



赤忍と黒忍の二
種類があるゾ!

ヘッケル



ジャツケル



スパイ vs スパイ

じやうほうせんそう 情報戦争に生きる現代の忍者、スパイ。
102ページの新作ゲーム紹介では、このゲ
ームをもう少し詳しく紹介しているゾ。

©ジャレコ/©サン電子/©コトブキシステム

最新忍者ゲーム情報

影★の★伝★説

◎タイトー



影の伝説ゲーム紹介

江戸時代末期、日本は魔界より現れた魔性の軍団に怯やかされていた。そして、ここに一人彼らに最愛の娘、霧姫をさらわれてしまった城主がいた。姫奪回を期した城主は伊賀の里より一人の忍者をよんだ。その名は“影” 参上～！

ようじゅぼう たお ま らり
妖珠坊を倒して魔の森をぬけろ！

影の戦いはまず森から始まる。姫のいる城へいくにはこの森をぬけなければならない。だがこの森はただの森ではない。魔力がかかっていて、走るだけではぬけられないのだ。

妖術によってこの森に魔法をかけているのが、赤い色をした妖坊、妖珠坊だ。こいつを倒すには青い



▲妖坊、妖珠坊のはなつ火は、かがんでさけることもできるゾ！



▲妖坊(青)を三人たおすと、親玉の妖珠坊(赤)が現れるぞ！

色の妖坊を三人倒さねばならない。

妖坊は妖術による火えん攻撃でおそってくるが、一番注意しなくてはいけないのは、その登場する瞬間だ。いきなり火をはなちながらでてくるので、妖坊をみたときにわけがわからず倒されてしまっていることがある。注意して画面をよくみてみよう。

影の動きの特性を考えろ、森では木がポイントだ



地するまで動きを変えることはできないから、レバーは手裏剣の方向のみに使えばいい。

が、その場合動けないということは、相手の攻撃もさけることができないから、手裏剣が飛んできたら、刀でハネ返すしかない。煙玉がきたら、残念だがあきらめるしかない。

けっこう頼りになるのは木のぼりながら手裏剣を撃つやり方だ。これなら手裏剣を撃てる八方向がフルに使えるし、上下に撃つても少し影の位置がズレるだけですむ。相手の攻撃もおそい動きながらも

影の伝説をプレイするうえで、頭に叩き込んでおかねばならないことがある。それは操作レバーが影の動きと、手裏剣の方向を操るということ。そして、レバーを上にとするとジャンプする、ということだ。

これはどういうことかといえば、走っている時に手裏剣を上へむかって撃つと、必ずジャンプしてしまうということなのだ。

動きに関係なく手裏剣を撃ちたければジャンプをすればよい。一度大地をけってしまうと、もう着



▲木に登って戦う時はこのあたりにいるのがいいようだ。逃げる時にすぐ下におりることができる！

上下にさけることができるゾ！

これら三つのパターンの特性を頭に叩きこみ、状況に応じてたくましく使われて、見事に森を突破しよう。

ぬけ道は城への近道だ！

ザコ相手でも十人撃破は
苦しいぞ、増丸を捜せ！

森をぬければ城への近道、ぬけ
穴シーンだ。ここではお堀の水ぎ
わで青忍を十人倒さないとクリア
できない。途中でやられるとまた
最初からやりなおした。

ザコの青忍とはいえ、この十人
突破は意外とムツカシイ。森と違
って木がないし、高さが一画面分
しかないため、常に敵と紙一重の
勝負をしなければいけないところに
原因があるのかもしれないネ。

それにこのぬけ穴シーンではパ



▲ぬけ穴シーンでは増丸しか助けて
くれない。どうしてもさがし出せ！

ワーアップ隠れキャラが1upの
増丸しかでない。がんばってこい
つをさがすしかないようだ。

それからここでは、お堀の水に
もぐることもうまく活用すること
が大切だ。

必勝法テク①



▲貫通能力のあるハイパー手裏剣を
もってぬけ穴シーンに突入だ！！

森で水晶玉をとれば、ぬけ穴
シーンはらくらくクリアー！

ぬけ穴シーンでは増丸しかでな
いけど、森でだせる水晶玉（P65
参照）は一度敵の攻撃をうけるま
で持続力がある。

森でこの水晶玉をとり、ハイパ
ー手裏剣の威力をもったまま、ぬ
け穴シーンに入れば、影の攻撃力
も強く、一度までなら打撃を受け
ても平気。かなり楽になるゾ！

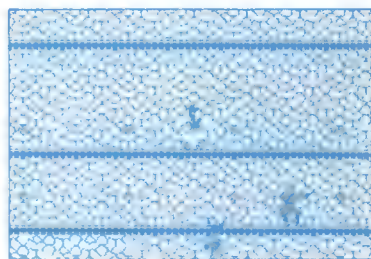
姫は近いゾ！ 城壁を登れ！！

謎のキャラクター出現!? — 城壁シーン

城壁シーンは画面下に表示される矢印に従って、ただ上へ上へとジャンプしていだけ。登場するキャラクターは赤忍のみ。こいつの相手はしてもしなくても、つめれば城内へ入れる。ぬけ穴シーンにくらべればかなりラクだ。

だが、この城壁シーンでは、他のどのシーンにもあらわれないキャラクターが登場するゾ。

だし方といったものに決まりはなく、城壁シーンに入れば、おそろくすぐお目にかかるはずだ。このキャラクターは得点アップに



▲赤忍の煙玉にだけは気をつけろ！ つながら何かをだすカギを握っているらしいゾ。

姫にあうためにこの城壁シーンをサッとクリアしてしまうのもよいが、ぜひその謎解きにもチャレンジしてみてください！

影の伝説はやっぱジョイスティックが便利だゾ

激しいアクションで八方向に手裏剣を投げて飛びまわる「影」の力をフルにひきだそうと思うならやはりジョイスティックがあったほうがいいゾ。最低でもタイトーがだしているファミコイン（二枚組、二百円）は欲しいところだ。

ジョイスティックが
あ、の方が
便利だね



城内突入！ 姫は天守閣だ！！

階段に注意、特におどり場には気をつけろ！

城内では森のシーンと同じく、再び、青忍、赤忍、妖坊が総か

りでおそってくる。

影のほうも城内の柱をのぼること

ができるので、森の時と同じに

3パターン（走る、登る、ジャンプ）の攻撃態勢がとれる。影を助

けてくれる隠れキャラも、森と同じで、増丸以外

はだせる。

ただ違うのは、影が目ざすのが

四階の霧姫のいる天守閣である

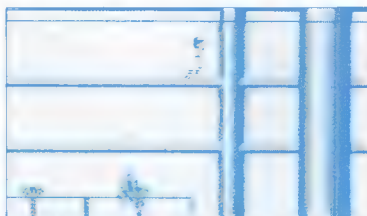
ということだけ。しばらくした霧姫の

両手をときはなちさえすれば、城

内シーンはクリアできる。森の

時みたいに倒さねばならない敵は

いないので、まだラクだ。



▲城内では1フロアにニヶ所、壁づたいに走れるところがある。



▲ただ柱のところでは、一度図のよう

なポーズで、とまってしまうゾ。

気をつけないといけないのは階

段。ちゃんと下から登らなければ

ならないし（左図）、階段の位置で

しっかりレバーをあげないと、通

りすぎてしまう。また、おどり場

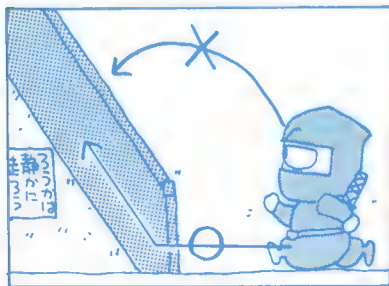
では素早く方向転換しないと、行

きすぎて下に落ちてしまうゾ。

敵にかまわず、サッと上へ行く

つもりが、階段に手間どってヤレ

た、なんてことがないように。

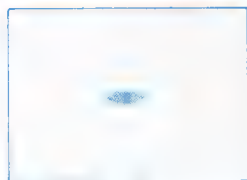


▲階段はジャンプで途中からのること

はできない。きちんと下から登ろう。

まずは隠れキャラの出し方を
つかむことが高得点への道だ

だから、最初は森だけでもいいから、じっくりと隠れキャラの出し方をみつける、その目的のみで




▲これらの隠れキャラの確実な出し方をみつけることが、先決だ!!

プレイしてもいいだろう。とおまわり
なよんだが、これが一番の上達へ。遠回り
の近道だ！ と我々ファミコン探
偵団は信じている。

Q かげ じゅつめい あしゅら
影の術名の“阿修羅”
とか“雅”^{みやび}というのはどうい
う意味なの？



あしゆら うで ろつ
阿修羅というのは、腕を六
ばん ぶつきょう かみさま
本もった仏教の神様のことな
しゆりけん はちほうこういちど
んだ。手裏剣を八方向一度に
と
飛ばせることからこういう名
がつけられたんだろうネ。
みやび じゆつ
雅の術とは、このゲームの
さくしや なまえ まさあき
作者の名前（雅章さ
ん）からきているんだ。 

ついに首領が正体を現したぞ!?

見事姫救出に成功し、魔城を脱出した影。だがその喜びも束の間、魔城よりかかった追手にすぐさま姫を奪われてしまう。

再び姫救出に向かう影の前にたちあがるのが、各章の首領達。対決シーンの始まりだ。

対決シーンでは、各首領達との一騎討ち。他の敵がでてきて勝負に水をさすようなマネはしない。

そしてこの勝負を上空でじっと見守る謎の蝶。各首領達は青忍、赤忍、妖坊を従えているだけあってなかなかの強者。さすがの影も

★ファミ形平次親分、蝶の謎に挑む!!

さすが忍者ゲームの得意なハッターくん。すでに蝶の謎をといて対決シーンをクリアしたという。だが、かりにも忍者のハッターくん、人に自分の秘密を教えない。



▲対決シーンとは、実力者同士の決戦なのダ! ザコに用はない!!

苦戦はまぬがれそうにない。勝負のカギを握るのは上空で舞う謎の蝶。この蝶の謎さえ解けば、影に勝利をもたらすという。さて、その謎とはなにか!?

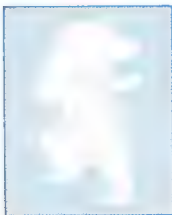
そこで我がファミコン探偵団が誇るファミ形平次親分に彼のプレイをみて、蝶の謎を推理してもらった。以下は平次親分の弁。

「おう、たびたびマンガにでてくる妖怪なんかで、何やってもききめがなくてよう、実はその実体が別のところにあつた、な〜んてのがあつたら、あれと同じなんじゃないかと思うわけよ、わかつたかい?」——さあ、親分の推理はあつているのだろうか?

対決シーン各敵キャラの傾向と対策

いくら自ら忍^{にんじや}者^{もの}だと言^いいはろう
と、まだまだ未熟^{みじゆく}なハッターリくん。
なんとともマスケな話^{はなし}だが、自分^{じぶん}で

書^かいた各首領^{かくしん}達の攻^{こう}略^{りやく}メモをおと
していつてくれたゾ！ これをキ
ミたちに公開^{こうかい}しちゃおう!!



そうげんぼう 双幻坊

傾向：蝶^{ちよう}の謎^{なぞ}さえ解^とけれ
ば何^{なん}のことはな^あい相手^て。
ハッキリいつて妖坊^{ようぼう}より
弱^{よわ}くなる。

対策：特に策^{とく}をたてる必^{ひつ}
要^{よう}もない程度^{ていど}の相手^{あいて}なの
で戦^{たたか}う時^{とき}はで^{かた}きだけ刀^{なた}
で戦^{たたか}いたい。一人^{ひとり}につき
5000pt、二人^{ふたり}で10000pt
の差^さは大^{おお}きいからだ。

きり ゆきの すけ 霧 雪之介

傾向：蝶^{ちよう}の謎^{なぞ}をといても
動^{うご}きが速^{はや}い。二刀^{にとう}流^{りゅう}の剣^{けん}
の腕^{うで}にかなり^{じしん}の自信^{しん}をも
って^あいて、手裏^{しり}剣^{けん}もよく

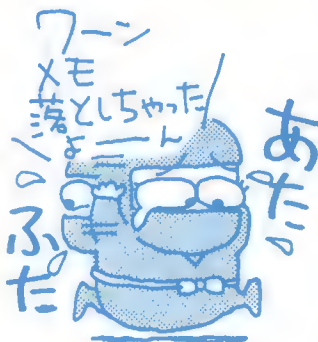
はね返^{かえ}す。
対策：対策^{たいさく}の前^{まえ}に水晶^{すいしゅう}玉^{たま}
をとってハイパー化^{はいぱーか}して
おきたい。そうすれば、
きりあ^{きり}い^あいにもち込^かんでも
相^あうちで勝^かてる。



ゆきくさよう し ろう 雪草妖四郎

傾向：強^{つよ}い！ 蝶^{ちよう}の
謎^{なぞ}をといても、妖力^{ようりき}
を使^{つか}い、二刀^{にとう}を扱^{あつか}う
剣^{けん}の腕^{うで}も影^{かげ}を上^う回^{まわ}る。

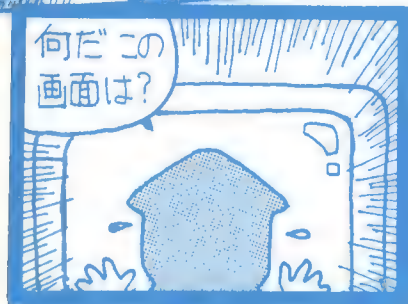
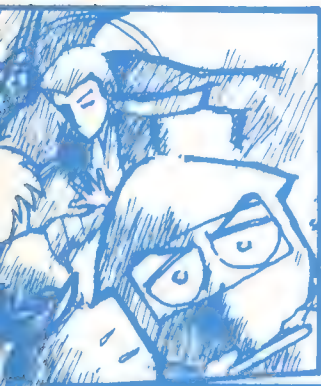
対策：水晶^{すいしゅう}玉^{たま}二つはとって^きおきたいと
ころ。とにかく機敏^{きびん}なレバー操^{そう}作^{さく}を身^み
につけること。そしてプレイヤ^{ぷれい}ーを一^{いつ}
人^{ひとり}ぐらい失^{うしな}う覚^{かく}悟^こが必要^{ひつよう}だゾ。

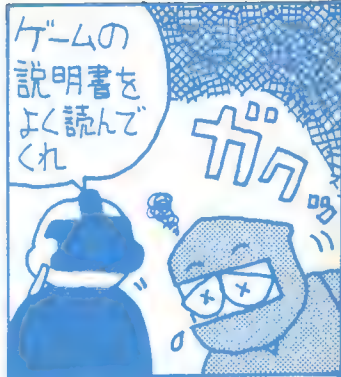


影の伝説外伝

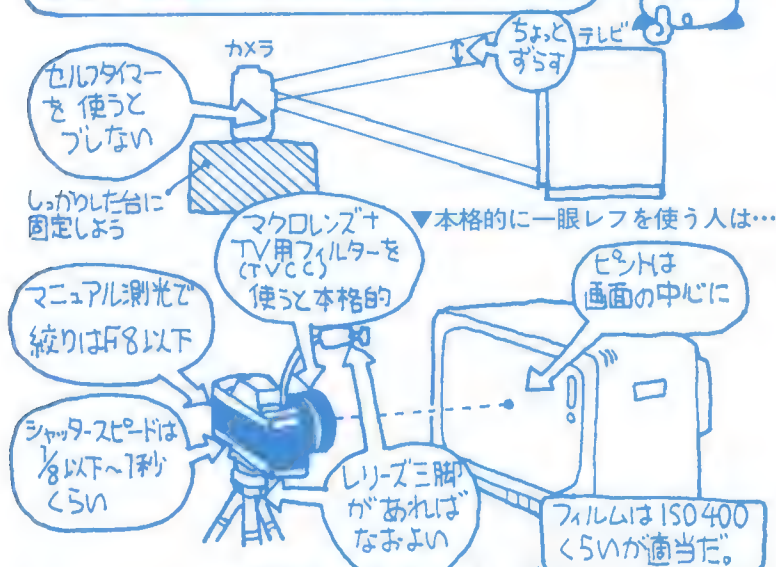
キミも狙え！ おしゃべり霧姫

まんが・ナXコ・ジル





でも、写真のとり方は教えてやるぜ



じつ
実はわがファミコン探偵団が取材した時には、まだくわしいことまではきまっておらず、タイトーの人も「くわしくは発売されてからのカセットについている応募要

項を見て下さい」といっていただけだった。でも、いろいろ楽しいグッズを用意しているらしい、という話もきいているから、みんながんばって、チャレンジしよう。 77



ファミ形半次の

マップづくりのススメ

今回特集したゲームソフトの
ゼルダの伝説、それに、前回で
特集したグーニーズなんかは、
どうしても、マップがないと攻
略しづらいゲームだよネ。

自分のもっているソフトのマ
ップがついてる攻略本を買って
しまうのが一番手っとり早い方
法だけれども、キミたちには自
分にだけしかわからないもので
もいから、自分の手でマップ
を作ることをオススメしたい。

なぜなら、自分でマップを作
っているうちに頭の中にマップ
が叩き込まれ、上達度もまった
く違ってくるからだ。

とはいえ、ハットリくんによ

うに広くて、しかも、何本目の
木にちくわが何コとかいった細
かいところまでデータが必要に
なってくるものになると、マッ
プもそれなりのものが必要とな
ってくる。

こういう時はどうすればいい
か？ ちょっと悪いがそのゲー
ムのマップ付きの攻略本を友達
から借りて、マップの部分だけ
コピーさせてもらおう。そし
てそのコピーに自分でいろいろ
とわかったことを書きこんでい
って、自分だけのマップを作れ
ばいいのだ。

さあキミも自分だけのマップ
づくりにチャレンジしてみよう。



にん じゃ
忍 者 ゲーム ソフト



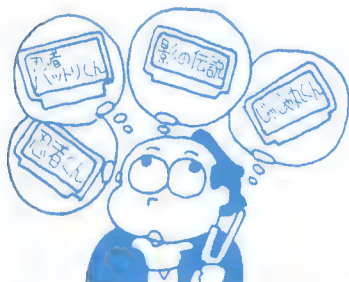
て っ て い け ん き ゅ う
徹 底 研 究



こん ど にん じゃ か 今度は忍者ゲームを買ってみよう！ これはそんなキミのための特集だ！！

いろいろな術を使い、超人的な活躍をするカッコイイ忍者。大ブームがあったのは以前の話としても、まだその人気というのはなかなかのもの。

ファミコンソフトでも忍者もの



① じようきよう せつてい 状況設定

忍者が動くとなれば、必ずそこ
に与えられた使命がある。で、ファミコンになった忍者達に与えられた目的を並べてみたのが右の表。

最近のファミコンのはやはり、ヒロイン救出の冒険もの。その影響からか、忍者ものでも新しい二本（じゃじゃ丸と影）はお姫さまの救出が使命になってるネ。

おもしろいのはハットリくん。何と彼はまた使命を与えられる前の修行中の身だったというわけだ。

は今年出る「影の伝説」で計四本。ディスクでも「謎の村雨城」は忍者ものといってもいいよネ。

ここではそうした忍者もののROMカセットの四本を徹底研究しちゃおう、というわけだ。

特に今年自分のソフトコレクションに忍者ものを加えたいな、と思っているキミ、ぜひどのゲームが自分の好みにあっているかを確かめる参考にしてみてくれ。

今回は比較材料に、敵キャラながら忍者の登場する「いっき」も加えてみたゾ！

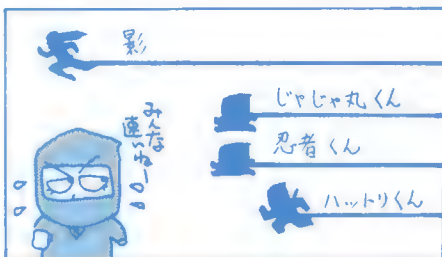
ゲーム	目的
忍者くん	魔城の敵討伐
じゃじゃ丸くん	さくら姫救出
ハットリくん	忍法修行の旅
影の伝説	姫救出
いっき	主人公の妨害



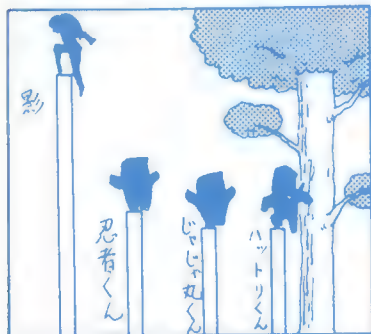
使命^{しめい}を与えられた忍者^{あた}たち、いったいどれくらい^{じんし}の力^{ちから}をもって戦^{たたか}いにでよう、というのだろう？

●速さくらべ(走力)

ノーマル状態^{じょうたい}で足^{あし}が速^{はや}いの
は「影^{かげ}」だけ。ハットリくんや
じゃじゃ丸^{まる}くんでは足^{あし}を速^{はや}
するのもアイテム^{にんげつ}忍法^{にんぽう}の中^{なか}に
いれている。忍者^{にんじや}くんは画面^{がめん}
がタテ長^{なが}なので、あまり速^{はや}
く走^{はし}る必要^{ひつよう}がないようだ。



●高さくらべ(ジャンプ力)



これも走力^{そうりょく}とまったく同じ^{おな}。今^{こん}
度はタテ二画面^どの忍者^{にんじや}くん^{がめん}とヨコ
の二画面^{にんじや}のじゃじゃ丸^{まる}くんがいれ
かわっているぐらい。ただ高く飛^と
ぶ忍法^{にんぽう}アイテムをもつのはハット
リくんだけ。

ジャンプ力^{りょく}もズバぬけてスゴイ
「影^{かげ}」だが、ジャンプ中^{ちゆう}は体^{からだ}のむき
をかえられない欠点^{けってん}もある。

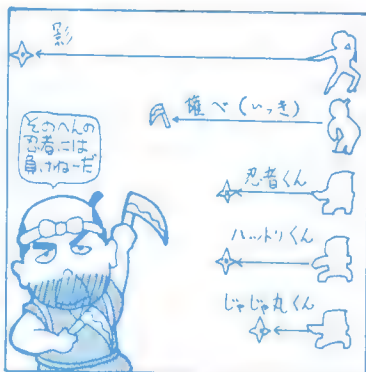
ハットリくんがかなり劣^{おと}
るみたいだけど、これは、
はやがけとたかたびの術^{じゆつ}が
すぐに手^てに入るからだヨ。



●投げくらべ(手裏剣飛距離)

忍者のポピュラーな武器が手裏剣。ゲームの忍者達も主にこれを使うが、その飛距離も影が一番。画面のハシからハシまで飛ばすことができる。また方向も八方向に飛ばせるのは影だけ。他の忍者はみんな左右にしか飛ばせない。

だけど影以外の忍者達は、影の権べの投げんカマよりも手裏剣が飛ばないなんて情けないネ♡



●その他の特徴



たいきゅうりょく
耐久力
ハットリくん

攻撃力に劣るハットリくんは、反面、敵の攻撃には強い。ふつうの敵の攻撃では9まであるパワーがなくならない限りダウンしない。



こうげきりょく
攻撃力
かげ
影

手裏剣距離No.1だった影は、刀も使え、敵手裏剣もハネ返せる。手裏剣と刀をフルに使えば、バツタバツタと敵をなぎ倒せるゾ。



たいあたりのでできる
忍者くん
じゃじゃ丸くん



忍者くん、じゃじゃ丸くんには体あたりで相手を気絶させる、というテクニックもある。これを使えば、手裏剣の飛距離の短さも充分カバーでき、体あたりをうまく利用した技もできるゾ!



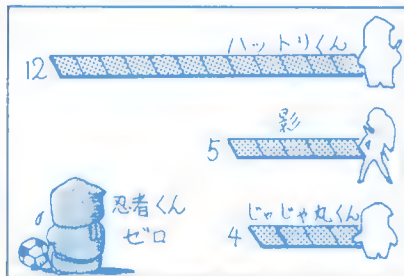
こうやってみると影がダントツみたいだけど結局は敵のキャラもそれだけ強いってことなんだよ



主人公能力比較②アイテムによる忍術

今度はアイテムを使ったパワーアップ技だ。いろいろな忍者がいろいろな術を使っているゾ！

●アイテムの数



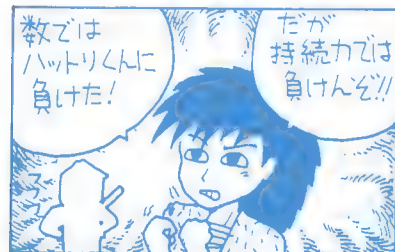
ハットリくんのアイテム数はとび抜けてるネ。でもはやがけやたかとびなんて、忍者ならできてあたり前のこと（実際「影」はこれができる）もふくまれている。やっぱり忍法修業中の身はツライもんだネ。

●パワフル度

忍法ベスト3をあげてみよう。一番すごいのはやっぱりアイテム三つを必要とするガマバックンだろう。雅の術もかなりのものだ。同じ無敵でも人の助けをかりる涙パワーが三位ぐらいだろうネ。



●どれだけ持てるか？



いったいいくつのアイテムを同時に持てるか、ということだけど、ハットリくんとは影はすべてを同時に持つことが可能。ただし、ハットリくんは四つ以上の同時使用は無意味だし、影はアイテム全部をそろえることがむずかしいゾ！

●忍術アラカルト

水とんの術

ハットリくんは水ぐもを
はいて、水の上を歩ける。影も水
にもぐることができるゾ！
水とんの術とくれば、思いうか



分身の術



影しかできな
い。しかも単な
る目くらましの
術ではなく、分
身している間は
無敵になれる。

八方手裏剣

ハットリくんでは究極の
術。ただ飛距離、方向ともに影の
ほうが数段上。



変化の術

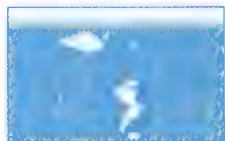


じゃじゃ丸くんの
ガンパッコンにハッ
トリくんの黄金変身。
ともに無敵+得点ア
ップの大技中の大技
だ！

ぶのが火とんの
術。これはハッ
トリくんが、獅
子丸の力をかり
てできるのみだ。



ン？ 忍者でもないのに分
身の術を使う奴がいるゾ！



▲いっきの権べらは葉っぱ
をとると分身の術が使えろ。

姿隠しの術

分身のできない
ハットリくんとい
やじゃ丸くんはか
わりにこれができ
る。やはり無敵に
なる。



さて忍者たちが戦う相手はどんなヤツらなんだろう。敵キャラをゲームの方から研究してみよう。

●種類——なぜか妖怪の多い敵キャラ

忍者が戦う相手も忍者とだいたいはさまっているのに、どういふわけか、ゲームの主人公達の相手には妖怪が多い。同じ忍者を相手にするのは「影」とハットリくんぐらい。が、「影」の相手をする忍者にも妖術使いがいたりする。



相手をする敵の数は？

ハットリくん



影



じゃじゃれくん



忍者くん



敵キャラの数ではなんと、いっつもハットリくんが一番。種類も甲賀忍者から、マンガのハットリくんの敵役であるケムマキや、その飼いネコの影手代、それに妖怪やてははロボ鳥、メカ忍といったものまでがいて、いったいどういふ世界なんだろう、という気がしてくる。影の伝説がその次に多いが、実際ふつうに相手をするのは青

忍、赤忍に妖坊ぐらいて、実質的には一番すくないといっているだろう。

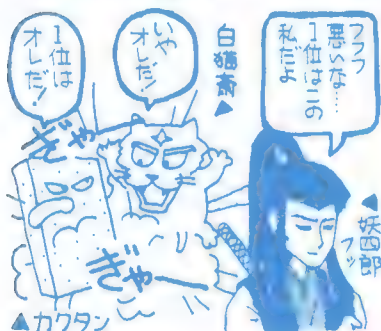
それじゃあ、この数多い敵キャラの中でどれが最強なんだろう。次のコーナーでそれを探っていくことにしよう。

ふむ
ふむ

それで？



最強の敵キャラって何だろうネ



まず各ゲームの最強キャラを選
びだそう。
影の伝説では文句なしにすべての頭領である雪草妖四郎だろう。
忍者くん、じゃじゃ丸は敵キャラの性格が同じなので、ここはじゃじゃ丸くんの最強キャラ、カクタンに代表してもらおう。
ハットリくんでは文句なしに白

猫斎だろう。

さて、この三つのキャラでの最強は、やはり倒した時の得点、うちこむ手裏剣の数、そして必要なアイテムが最低でも一つはいることから白猫斎でおちつくのではないだろうか。以下二位雪草妖四郎、三位カクタンが順当なところだね。



こいつはイヤーな、おじやまキャラ

本来の敵キャラではなく、へまさえしなければ、でてこないキャラ、ダメージは与えないが、プレイヤーのゲーム進行を著しくさまたげるやっかいなおじやまキャラもある。特に忍者くん、じゃじゃ丸くんの火の玉は敵よりやっかいだゾ!



並の敵キャラ以上に始末におえない、おじやまキャラ。

ここでいう隠れキャラというのは、ゲーム本来の説明書には載っていないキャラクターのことだ。

(たとえ説明書に載っていても、その出しかたが秘密になっている場合、それも隠れキャラという)

だから比較といっても、現在フ

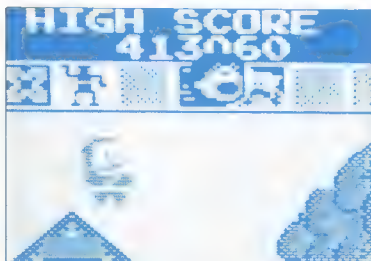
●数はどれくらいあるんだろう？

隠れキャラの数を示したのが右の表。じゃじゃ丸の一つというのはさみしいネ。もし、パワーアップアイテムなんかを意のままにだしわけることができるようになった、なんて技がみつかったら、すぐにわがファミコン探偵団に教えてほしいところだ。

●最高の得点がもらえるのは…？

上であげたじゃじゃ丸ただ一つの隠れ技が、25万7000点ボーナス。

これが今のところ最高で、その



ファミコン探偵団が確認している範囲でのもの、ってことだ。

そして今のところ、忍者くんではこれといったものがみつからない。というわけで今回のコーナーでは第のじゃじゃ丸くんの方にがんばってもらうこととしよう。

ハットリくん：☆☆☆☆☆☆

影の伝説：☆☆☆☆

じゃじゃ丸くん：★

※★は得点アップ、☆はパワ

ーアップキャラ、技、☆は、その両方の特性をもつものを示す。

次にくるのは、ハットリくんの高橋名人20万点だ!!

でもここまで高得点のボーナスキャラを作ってしまうのも考えものだよネ、一度出すとゲームへの意欲がげっこうそがれるものだ。

得点をあげるぐらいなら、もっとパワーアップキャラをふやすべきだ。それを使うことで、逆にゲームへの意欲がますます

総合判定

いままでの比較データをもとに、
どんな人にどの忍者ソフトがむい

ているのかを、長所、短所をつけて、
タイプ別にまとめてみたゾ。

忍者くん

隠れキャラなんて邪道だ！
腕で勝負する本格派むき。



長所：単純な内容ながら、けっこう難易度が高く、熱中して遊べる。

短所：操作方法(特にジャンプ)が後発のじゃじゃ丸くん比べ、使いづらい。

じゃじゃ丸くん

画面の楽しさを味わいたいエンジョイ派のキミにはこれ！



長所：かなり熱中して遊べる忍者くんゆずりのゲーム内容がガマパックンの出現。

短所：忍者くん以上に短い手裏剣の飛距離は、あまりにも頼りなさすぎる。

ハットくん

アイテムや隠れキャラがいっぱい！ 欲ばり屋むき。



長所：マンガでおなじみのキャラクターを使って、数多くの忍法が使える。隠れキャラも多い。

短所：セレクトボタンまで使う操作方法はちょっとめんどくさい。

影の伝説

できるだけリアルな動きを楽しみたい本物志向の人へ。



長所：手裏剣の飛距離、方向、それに刀も使えて、本格的忍者ゲームを楽しめる。

短所：ゲームをやりにくいけど実際に腕はあがっていただくうが、かなりその場の運に左右されやすい。



忍^{にん}者^{じや}ゲ-ムにもの申^{まう}す!

ファミコン探偵団からの提言

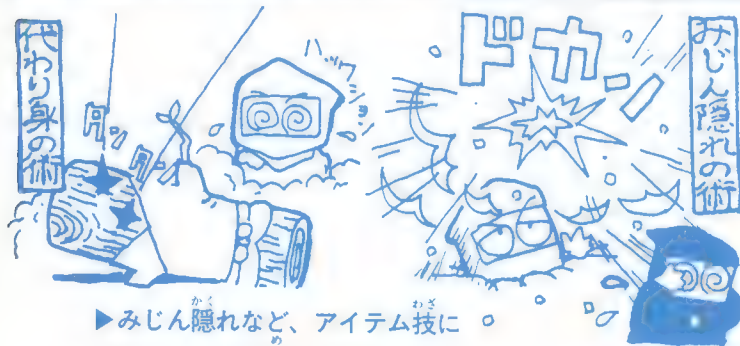
忍^{にん}者^{じや}ゲ-ム特^{とく}集^{しゆう}、参^{さん}考^{こう}になっ
たかな? さて、こうした特^{とく}集^{しゆう}を
組^くんでみたファミコン探^{たん}偵^{てい}団^{だん}か
らの感^{かん}想^{そう}はといえ、どのゲ-ム
もゲ-ムとしてはおもしろい
んだけど、忍^{にん}者^{じや}の性^{せい}質^{しつ}をまただ
しきれてないナ、という気がし
たヨ。

忍^{にん}者^{じや}の活^{かつ}躍^{やく}するゲ-ムをつく
る。その発^{はつ}想^{そう}はいいにしても忍^{にん}
者^{じや}だから武^ぶ器^きは手^て裏^り剣^{けん}、とそれ
だけしかない、というはもの
すごくさみしい。最初^{さいしよ}にて「忍^{にん}
者^{じや}く^ん」は仕^{しか}方^たないにしても、
最^{さい}近^{きん}のものでもやっ「影^{かげ}の伝^{でん}

説^{せつ}」に刀^{かたな}が加^{くわ}わったぐらい。ノ
ーマル状^{じやうたい}態^{たい}でもまきびしをまく
ぐらいの芸^{げい}当^{どう}はみせてもらいた
いものだネ。

アイテ^あム技^ぎだ^わって、よく劇^{げき}画^が
にてでくる忍^{にん}術^{じゆつ}なんかもと^とりい
れてほしいもの。ただガマパッ
クンはなかなかいいアイテ^あムだ
と思うよ。変^{へん}化^{くわ}の術^{じゆつ}はこれから
もど^もん^どん^どとりいれていつてほ
しいもののひとつだね。

1up^{アップ}なんかも変^{へん}わ^かり身^みの術^{じゆつ}
を使^{つか}える回^{かい}数^{すう}がふえるといった、
忍^{にん}者^{じや}の特^{とく}性^{せい}を考^{かん}え^がた王^{わう}夫^{ふう}も、こ
れからの忍^{にん}者^{じや}ゲ-ムに望^{のぞ}みた^いい。



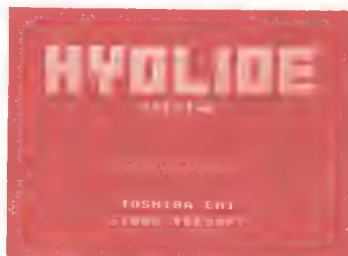
▶みじん隠^{かく}れなど、アイテ^あム技^ぎに
いれたら、みた目にカッコイぞ。

しん さく じょう ほう 新作ソフト情報

さいしんじょうほう おし
最新情報をばっちり教えるぞ！



SPY vs SPY
マイティボンジャック
マグマックス
アトランチスの謎 なぜ
グラディウス



キャッスルエクセレント
ソロモンのかぎ
ドラゴンクエスト
コスモジェネシス

セクロス 日本物産 5月上旬発売予定

ギルギットでペトラ人を救い出せ!!

ここは惑星^{わくせい}コルラ^{こう}。高度^{こうど}な文明^{ぶんめい}を持つペトラ人^{ペトラじん}と凶悪^{きようあく}なバスラ族^{ばすらぞく}が共存^{きようぞん}する世界^{せかい}だ。

ところがある日、バスラ族^{ばすらぞく}がペトラ人^{ペトラじん}に突如^{とつじゆせん}宣戦^{せん}布告^{ふこく}をした。平和主義^{へいわしゆぎ}のペトラ人は、なすすべもなく地下^{ちか}へと追^おいやられてしまう。

だがなかには逃げ遅^{に おくれ}れたペトラ人もいた。彼らはバスラ族^{ばすらぞく}の影^{かげ}におびえながら、ひたすら救助^{きうすけ}を待っている。

そこで開発^{かいぱつ}されたのが、救助用^{きうすけよう}ホバーリングバイク・ギルギッド^{ギルギッド}ペトラだ!! バスラ族^{ばすらぞく}の魔手^{まて}から仲間^{なかつん}を救うため、秘密ゲートより発進^{はつしん}する。



ビーム砲と体当たりで、敵の攻撃をはねのけろ!

セクロスは障害物ゾーン^{しょうがいぶつ}及びスリップゾーン^{およ}でのバイクチェイス^{けつせん}、砲台^{ほうだい}ゾーン、バルタンクとの決戦^{けつせん}の4シーンを1パターンとしたゲームで、3パターン^{こうせい}構成^{こうせい}となっている。

われわれは、ギルギット^{あやつ}を操り、敵^{てき}の攻撃^{こうげき}をかわしながら、この3パターン^{そく}を走破^{そう}せねばならないのだ!! 装備^{そうび}されているエネルギー^{エネルギー}ビーム砲^{ほう}で、敵キャラ^{あやつ}をビシビシ攻撃^{こうげき}しながらつき進もう。もちろん、ペトラ人を救い出すことも忘^{わす}れてはならないぞ。

また、障害物ゾーン^{しょうがいぶつ}やスリップ



ゾーンではバスラ族のバイクが攻撃をしかけてくる。といっても武器をもっているわけでもなく、ただ体当たりしてくるだけ。体当たりには、体当たりをノうまくぶつけて、障害物につつませろ。おちついてかかれば、楽勝だぞ。



▲障害物ゾーン。



▲スリップゾーン。



▲砲台ゾーン。



▲バルタンク決戦。

ただ忘れてならないのが、体当たりが通用するのはバスラ・バイクだけということ。他の敵キャラや障害物には、接触しただけで爆発してしまうから気をつけよう。

とにかく、シューティングあり、バイクチェイスありのこのゲーム、最大級の興奮が味わえることまちがいなし。砲火の中をギルギットで駆け抜けろ。



ペトラ人を救出してボー ナス得点をいただこう♡

ペトラ人を救出すると、その人数分だけボーナス点となるので、できるだけ多く助けよう。

ただし、ペトラ人をたくさん助けるとそれだけ重くなり、エネルギーの消費も激しくなるので注意が必要。出てくるエネルギーパックを、こまめに取っておこう。

また、ボーナス点の計算より前に、ギルギットを撃破されると、それまで助けたペトラ人が無効になってしまうから気をつけよう。どんなにたくさんのペトラ人を助けても、ボーナス点計算の直前で撃破されたらばからしい。くれぐれも油断しないように。

なおボーナス点は、ペトラ一人につき1000点があたえられる。



▲ペトラ人達は助けを待っている。



▲ワ～イ♡ ボーナスだ!!

エネルギー残量には、いつも気を配れ!

ギルギットは、エネルギーがなくなると爆発してしまう過激な乗り物だ。表示パネルで示されるエネルギー残量にいつも気を配っておこう。

エネルギーがきれかかると、モース信号のような音がする。急いで、エネルギーパックを取り、エネルギーを補充しよう。

まあ、小まめにエネルギーパックを取って、いつもエネルギーを満タンにしておくのが無難だね。

連射のカギを握るケノバ ーグを見逃すな！

ケノバークはバースラエネルギーを吸収した^{きゆうしゆう}人植物^{きよだいしよくぶつ}。攻撃してこない無害な存在だからといって、ほっておいたら大まちがい。こいつは、攻撃力増大のカギを握っているんだぜ。

ケノバークにビーム砲を二発撃ちこむと、なぜか星に変身してしまう。これを取ると、なんとギルギットは連射可能となるのだ。

ただボタンを押しっぱなしにするだけで、エネルギービーム砲を



▲ケノバークは根もとを狙え！
撃ちまくってくれるんだからたま
んないね♡

これを取ると取らないでは、攻
撃力が格段に違ってくるぞ。



▲恐竜化石はひきつけて撃て！
恐竜化石を攻撃して、ピ
ルブル星人をやっつけろ。

見逃せないといえば、画面にド
テツと寝そべっている恐竜化石も
同じだよ。

こいつ自体は、500点と特別に
得点が高いわけじゃない。しかし
中にはピルブル星人が潜んでおり、



▲ほ〜らみごと5000点♡

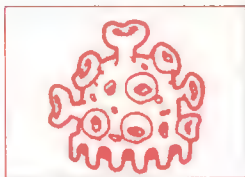
こいつを倒すと、かなりの点が得
られるんだ♡

恐竜化石から脱出した直後を狙
い撃てば、5000点。タイミングを
はずすと、3000〜300点に落ちて
しまうので気をつけよう。

あまり遠くから恐竜化石を撃つ
と、タイミングがとりにくい。ざ
りぎりまで引きつけて撃破すべし。95



▲ウォーミーストーン。



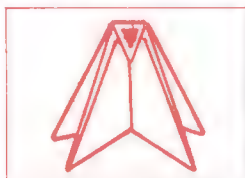
▲アプトン。



▲ポッジフ。



▲ガビアム。



▲トライアンウォール。



▲コムソーラ。

各種砲台の特性をつかんで、状況を有利に！

ギルギットを攻撃してくる各種砲台はなかなか強敵だぞ。

ウォーミーストーンは岩石砲台。爆破しても変色して残り、それに触れると爆発してしまう。300点。

アプトンは植物砲台。爆破すると残りが残る。300点。

ガビアムは単発で攻撃してくるエネルギー砲台。200点。

ポッジフはCクラスエネルギー砲台。その砲弾は空中で三発に分裂する。200点。

トライアンウォールはBクラスエネルギー砲台。連続発射してくる高出力タイプ。200点。

コムソーラはAクラス砲台。200点。

バルタンクは敵の最強兵器。気を抜くな！

砲台ゾーンを越えると、そこではバスラの誇る最強兵器、バルタンクが待ちかまえている。

この恐竜戦車、最初は一匹(?)

96 だが、すぐに二匹に増えてしまう。



▲白骨化し後退するバルタンク。



▲頭ガイ骨をたたきつぶせ!!

一匹のうちにすばやく仕留めよう。
バルタンクをうまくやっつけると、白骨化して逃げてゆく。だからといって安心してはいけない。今度は頭がい骨が、ギルギットに向かって飛んでくるからだ。

こいつをじっくり待ちかまえて、撃ち落とそう。5000点いただきました。

ペトラ人の落とし物が 隠れキャラ!?

セクロスにも隠れキャラは存在する!! 巨人植物や砲台には、ペトラ人の落とし物(クツ、時計など)が隠されていることがある。こいつをうまくさがし出すと1000~3000のボーナスがもらえるぞ。

例えば、三つ並んだウォーミーストーンのどこかに隠された時計を取ると、見事3000点を取ることができる。ただ、これはいつも出づる現するとは限らない。撃ちかたに



▲おつ、ペトラ人のクツを発見♡
条件があるみたいだね。

隠れキャラといえば、異星物体ブレインもその仲間に入れてよいだろう。こいつはアプトンが二つ並んだところに隠れている。うまく撃てば、一匹10000点になるぞ。



▲異星物体ブレインはすばやいぞ。



ハイドライド・スペシャル 東芝EMI

これがハイドライド 伝説だ!!

パソコンで大人気のソフト「ハイドライド」が「ハイドライド・スペシャル」としてファミコンに登場したぞ♡ 剣と魔法の世界での大冒険が、きみの参加をまっている。

さあ、フェアリーランドを救う旅を始めよう!!

広大な緑の国フェアリーランド。宮殿に祭られている三つの宝石のおかげで、夢のように平和の国だ。

だが心ない人間はどこにもいるもの。宝石の一つを盗み出し、大悪魔バラリスを目覚めさせてしまった。たちまちフェアリーランドの平和はみだされ、残りの宝石もどこかに飛ばされてしまう。

そのうえ王女アンまでが、バラ



▲フェアリーランドに平和を取り戻せ

リスの手にかかってしまう。三人の妖精に姿をかえられ、フェアリーランドのどこかに隠されてしまったのだ。

絶望に沈むフェアリーランドは、たちまちバラリスの支配下におさめられてしまった。しかし、一人の若者がバラリスと対決する決意をした。彼の名はジム君。ジム君は王女を助け出すため、怪物のうごめく荒野へと、敢然と挑戦した。



▲主人公のジム君。



▲希望の星、アン王女。



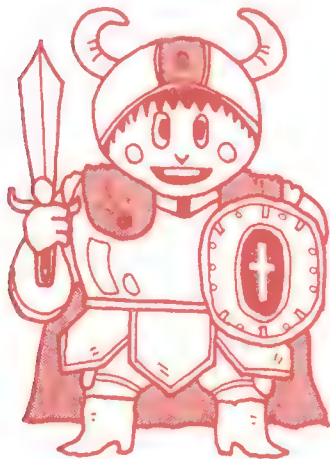
▲強大な悪魔バラリス。

のりよく ジム君の能力が一目でわかる、四つのメーター。

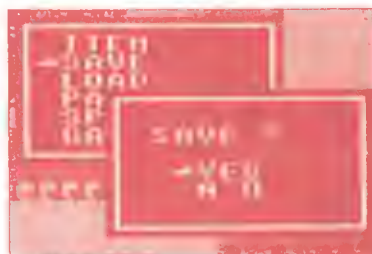
このゲームの一番の特徴は、ジム君の能力が常に表示されていることだ。右の写真を見てもらえばわかるが、LIFE(生命力)、STR(強さ)、EXP(経験値)、MAGIC(魔力)と四つのメーターにわかれている。

LIFEはジム君の生命力及びダメージを示し、0になった時は彼の死を意味するんだ。0になりそうになったらじっと休むこと。そうすれば、その時点での最大値までは回復する。

また敵を倒すたびにふえていくのがEXP。EXPが100アップ



▲このメーターに気を配れ!



▲進歩をしっかりとセーブしろ。

すれは、各メーターの最大値が一段アップしていくんだ。つまりジム君は、どんどん経験をつむことによって、能力を伸ばしているってわけ。努力の人なんだ。

こうして各メーターを伸ばしていったら、すかさずセーブをしよう。そうすれば途中でやられても、また同じ段階から再びゲームすることができる。

またゲームを途中でやめるときも、表示されるパスワードをメモっておけば、次も同じところから始めることができるんだ。じっくり取り組めるからうれしいね。

まずは経験値のアップが第一だ!!

ちじょう
このゲームは地上か
らスタートするんだ。
最初はあまり動かず、
まずスライムから倒し
たお
て力をたくわえよう。
ちから

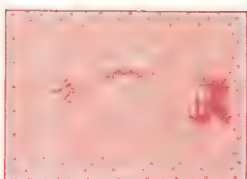
敵を倒すごとにEX
P(経験値)はあがっ
ていく。弱い敵で経験
をつけて、それからだ

んだんと強い敵にあたっていくの
 がベストだね。そうすればL I F
 E（生命力）も自然にあがってい
 く。地上のアイテムや宝物をある
 程度集めたら、今度は迷宮にチャ
 レンジしよう。

ゲームが先に進んでゆくにつれて、強敵が次々と出現してくる。そんな時、必要なアイテムが欠けてたりするとかなりつらいことになるぞ。できるだけ集めておこう。



▲アイテムがずらり。



▲これがファイアーだ。



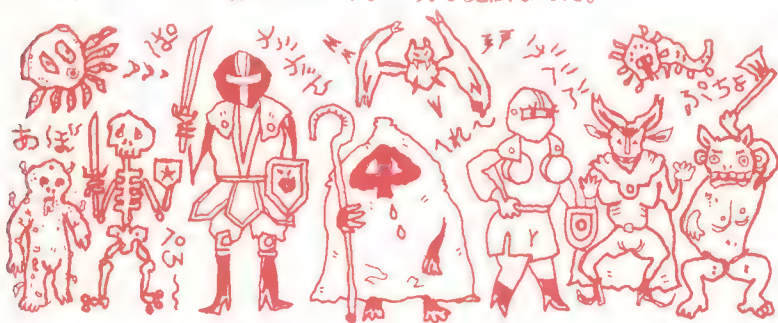
▲そしてアイス！



▲だめ押しのウェーブ。

経験値が^あがるにつれて、MA
GICのレベルも^あが^ついていく。
そうすると使える^{まほう}魔法も^あ増^ふえてく
るんだ。メーターが^あ20でターンが^あ、
30でファイアーが^あ、40でアイス、
50でウェーブ、60でフラッシュが^あ
使えるようになる。

ターンは、敵の進行方向を逆転
させる魔法。フラッシュは画面上
全ての敵にダメージをあたえる強
力な魔法なんだ。



あく て さき て ごわ
悪の手先は手強いぞ。

じっくり攻めよう！

敵のキャラを倒すには、Aボタンを押し、攻撃状態にしてぶつかっていくことだ。この時には正面からたちむかわず、相手の後ろや横にまわりこむことがコツ。

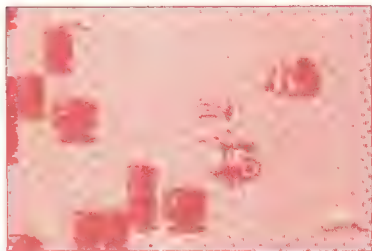
だがLIFEがあがってくると、スライムやコボルド程度のやつなら、正面から攻撃してもなんともない。しかしその時には経験値もあがらないので気をつけよう。

なにしろこのゲーム、非常に敵キャラが多い。ブヨブヨの液体状生物スライム、森の小鬼コボルド、砂漠の守護神サンド・ウォーム、ひとだまウィルオー・ウィプス、魔法使い、ウォーター・ドラゴンなどなど。その他、バラリス親衛隊などという強力な一軍もいる！

こいつらをすべて倒さない限り、平和はおとずれないのだ！！



フェアリー三人を集めるんだ。



▲スライムとコ布林

とにかく、ジム君の最も、重要な任務は、王女の奪回！三人の妖精を根気よく見つけていかなければならない。それに、失われた三つの宝石を拾い集めることも、忘れてはならないぞ。

これだけの規模のゲームだからそんなに簡単にやり遂げることはできない。セーブやパスワードの機能を使って、根気よくせめていくことが第一。時間をかけてじっくりやりとげる快感を味わおう。それが「ハイドライド・スペシャル」の魅力なんだよね♡



SPY vs SPY コトブキシステム

これぞまさしくゲーム のニュータイプ

SPYvsSPYは、ゲーム
界の大元締^{おおもとじめ}“ジントドウ”
の新型ディスクシステム^{しんがた}の
設計図^{せつけいず}を、スパイのヘッケ
ルとジャッセルがうばいあ
うゲームだ。

競いあうのはその脱出時^{だつしゅつじ}
間^{かん}。きみはスパイとして一刻も早^{はや}
く、設計図^{せつけいず}、パスポート、お金^{かね}、
カギ^{かぎ}を発見^{はっけん}し、カバンにつめて脱^{だつ}
出^{しゅつ}しなければならない。

このゲームの一番^{ばん}の特徴^{とくちょう}は、
一つの画面で同時に上下に別れてプ
レイすること。ヘッケルとジャッ
セルは別々の部屋で行動してらっ
てわけなんだ。

もちろん同じ部屋で出くわす時^{とき}



▲設計図^{せつけいず}をめぐるスパイ合戦^{スパイごうせん}の始まりだ!!

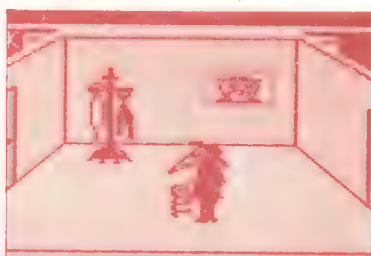
もある。そんな時^{とき}相手^{あいて}と戦うかど
うかはきみの自由だ。

また、モード選択^{せんたく}によって、コ
ンピュータとの対決^{たいけつ}、友達^{ともだち}と一対
一の対決^{たいけつ}、初心者^{しよしんしや}コースが選べる
から幅広く遊べるはず。

頭^{あたま}をつかってワナをしかけ、コ
ンピュータや友達^{ともだち}をだし抜^ぬこう。
このゲームのストーリーを作っ
ていくのはきみたちだ♡



▲一つの部屋で戦うこともある。



▲ワナをうまくしかけよう。



▲みんなつめこんだら… ▲急いで脱出だ！

▲敵はあわれなことに。

少なくともこれだけは チェックしておこう

一刻も早く脱出するためには、
絶えずマップに気を配ることが必要。
マップは武器のある位置、ワナが
あるかないかを教えてくれるんだ。
このゲームのカギはマップが握っ
ているといっても過言じゃないぞ。

また、相手をだしぬくためには、
ワナを使いこなすことも必要。も
ちろん相手だってしかけてくるか
ら注意すべしだ。画面とマップに
たえず気を配ろう。

これらのワナには、それぞれ有効な防具が存在する。ダイナマイ
トには白バケツ、スプリングには



▲マップは絶えず活用せよ！

ペンチ、バケツにはカサといった
具合だ。時限バクダンは2秒以内
に逃げだせばだいじょうぶ。

その他、戦闘によって相手を殺
すことだってできる。その勝敗は
ひとえに武器にかかってくるから、
早く相手より有利な武器を見つけ
出そう♡

とにかくこのSPYvsSPYは
今までのゲームとはまったく異な
るタイプ。絵もポップだし、ゲー
ム界の大元締め“ジレンドウ”
のディスクシステムを狙うトムコ
とケムコのスパイという設定もお
かしくていいね。

©KEMCO・コトブキシステム



▲ワナにかかるとあの世行き！

マイティボンジャック テクモ

圧巻、256画面の大迷路

平和を愛するパメラ王と王妃、王女が、魔の大ピラミッドの中にとじこめられてしまった！ 世界の滅亡をはかる魔王ベルゼブルのしわざだ。そこでたちあがったのがマイティ族。きみは末っ子のジャックになって、王を救出しなければならない。

しかし大ピラミッドの内部は広大。何と256画面分もある複雑な迷路となっているんだ。この中には多数のワナやワープゾーンが隠され、魔物がいたるところで待ちうけている。うまく爆弾や宝をとりながら王をさがしだそう。

また、マリオの2倍という隠れキャラ、隠し部屋も大きな魅力。上下左右に自由にとびまわる主人



▲箱の上でジャンプ。宝をとれ！



▲敵キャラずらりとせいぞろい。公の動きも、独特で気持ちよいし、絶対のおすすめ品だ♡

そしてこのゲームにはもう一つ「ゲーム偏差値」という画期的なシステムがついている。これは、きみのプレイ中の様々な要素を総合的に評価する新しい方式で、反射神経や記憶力、判断力、応用力など、きみの真の実力をコンピュータが判断してくれるぞ。この偏差値が高いほど、きみの能力はすぐれているってわけだ。



▲これがうわさの「ゲーム偏差値」
©テクモ

マグマックス ニチブツ

ロボットとなる可変メカ

異星人のコンピュータ「バビロン」に制圧された地球。わずかに生き残った人々は、最後の力で可変メカ「マグマックス」を開発した！

マグマックスは、頭部や脚部と合体することによりロボット形態となるメカ。ロボットになれば、発射する弾数をふやすことができるんだ。



▲上半身はどこだ〜い？

また、ワープがつかえるので、地上と地下両面にわたって攻撃ができる。めざすは「バビロン」の存在するジッターポイントだ。

アトランチスの謎 サン電子

古代帝国復活をはばめ！

地殻変動によって、南大西洋上に姿を現した巨大な島アトランチス。しかしそこは、古代帝国復活をもくろむ、悪の「ゼム・ズロ・ザヴィーラ」が支配する土地なのだ。

主人公ウインは、ここで行方不明となった探検家の師匠を捜しに旅立った勇やかな少年。「ボン（爆弾）」を武器に、ミイラ男や半魚人などのアトランチスの怪物たちと

戦っていく。

島は99のゾーンで構成されている。隠し扉を見つけてこれらを渡り歩き、ザヴィーラをやっつけよう！



▲師匠を捜してウインは進む。 105

グラディウス 4月下旬発売予定 コナミ

パワーカプセルを奪って

かんぜんそうび

完全装備せよ!

惑星グラディウスの運命を背負

って超空戦闘機ビッグバイパー

発進!“要塞ゼロス”を攻撃だ。

強大なゼロスに対抗するには、

敵のパワーカプセルを奪い、ハワ

ーアップアイテムを装着するしか

ない。“スピードアップ”地上攻撃

に有効な“ミサイル砲”前方と天

井の二方向に攻撃可能な“ダブル

砲”破壊力の高い“レーザー砲”

自分の分身が出現する“オプション



▲ビッグバイパーの勇姿。

ン”バリアが装着できる“?”と

いったアイテムをうまくつかいこ

なすことがカギなのだ。ダブルレ

ーザーの併用以外は、同時にいく

つもつかえるぞ♡

一つのゲームは七つのステージ

で構成されている横スクロール型。

岩石群あり、高重力空間あり、細

胞体がうじゃうじゃしている空間

ありと、どのステージも異次元し

ていておもしろい。

各ステージのおわりには大型母

艦ビッグコアが出現、ゼロスへの

道のりはかなり遠いぞ。



▲大型母艦ビッグコア出現! /



ソロモンの鍵 テクモ 発売未定

めざせ世界の修復!

魔力を秘めた魔術書「ソロモンの鍵」が復活! 世界は大地創造以前の「カオス」となり、悪霊た



▲地下迷宮「星座宮」での大冒険。

ちの支配する闇の王国と化してしまおう。主人公ダーナは魔法使い。善なる精霊たちに守られ、世界の修復をめざす。彼は二つの魔法(換石の術、火球の術)をつかい、十種類以上の敵と戦いながら「鍵」を見つけ出さねばならないのだ。

ラウンド数も全部で50面。そのラウンドの鍵をとると扉が開き次のラウンドに進めるというわけ。

このゲーム、隠しキャラだけで500以上というから、期待しよう。

キャッスルエクセレント 9月発売予定 アスキー

見事王女を捜しだせ!

魔王メフィストが、王女マルガリータを、自分の城に閉じこめてしまった。隣国の王子ラファイエルが救出にかけつけたが、城は百もの部屋にわかれて、迷路のようにいりくんでいる。はたして、王女を見つけることができるのか。

もちろん各部屋には、恐ろしいしかけや、敵キャラがウヨウヨしている。騎士やねこ戦士、魔法使い

◎テクモ/◎アスキー



▲このグロッケン城の中に王女が。に司教といったメンバーだ。

パソコン版の「ザ・キャッスル」がもとになっているが、ずっと難しくなっているぞ。

ドラゴンクエスト

発売未定
エニックス

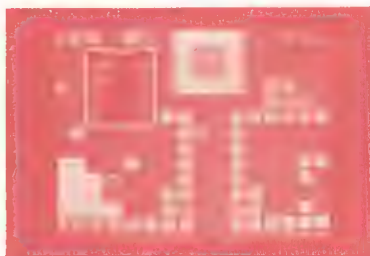
竜王退治の大冒険ゲーム

魔の竜王の支配する国“アレフガルド”。人々は魔物たちの恐怖におびえながら暮らしていた。

このゲームで演じるきみの役割は伝説の勇者ロトの生まれかわり。アレフガルドの地を冒険し、あるときは魔物と戦い、あるときは人々から情報を聞きだし、見事竜王を倒さねばならない。少しずつ経験をつんで、能力を向上させる

ことがひつようだぞ。

キャラクターを漫画家の鳥山明氏が描くことでも話題の、ロールプレイングゲームの決定版だ!



▲主人公に自分の名前をつけよう。

コスモジェネシス

7月発売予定
アスキー

3D感覚の戦略ゲーム

人類を三次元ごと破壊しようとする謎の敵が出現! コスモジェネシス号に乗りこみ迎え撃つぞ。

敵は画面いっぱい3D感覚でせまってくるから、あくまでもリアル。迫力満点のスピード感が味わえる。

また画面をインフォメーションモードに切り換えると、マップとつけたダメージが映しだされる。

このゲームに勝つには、コンピ

©エニックス/©アスキー



▲冷静な状況判断が必要だぞ。

ユータからの指示や情報を的確につかひこなすことが必要だ!

宇宙を舞台に、本格的戦略ゲームで楽もう。三次元空間をまわるのはきみたちだ♡

たん てい だん
ファミコン探偵団
ドレミファミランド



読んでゲームブック

ファミコンの世界がゲームブックにひろがった！

ファミコンソフトを題材にしたゲームブックがあることは知っているかな？ 勤文社刊の「ドルアーガの塔外伝」^{どうがいでん}「チャレンジャー 秘宝永遠に」^{ひほうとわえん}がそれ。どちらのおもしろさも保障つきだ♡

そもそもゲームブックとは、プレイヤーが主人公になりきり、次々とおこる事件を自分の判断^{はんだん}でのりきっていくゲームなんだ。例えば、道が左右に別れているとしよう。そのどちらの道を進むかは、きみの判断にまかされる。

もしその判断があやまったものならば、ゲームは失敗、その場で



▲冒険大活劇の世界が展開される。終了^{しゆうりよう}ってこともあり得る。なにしろ、道を選ぶなんてもっとも単純な例。いろいろな難関がきみの前にたちはだかってくるぞ。

そうした難関^{なんかん}を突破するには、うまく最善^{さいぜん}のパターンを選択^{せんたく}しなければならない。まあ、多少の選択ミスは、プレイヤーの技量次第^{ぎりょうじだい}でカバーできるけどね。

またゲームブックによっては、自分の体力、技術（チャレンジャーなら、ナイフ投げと情報能力^{じょうほうのうりよく}、ドルアーガなら、剣さばきと魔法）などを設定することができ、その



すうち おう ばくわつ せんとう
数値に応じて、敵と白熱の戦闘を演じることができるんだ。

これらのプレイは、偶然の要素がかなり組みこまれている。つまり、どんなにきみの判断が良くても、運がなければゲームが途中で終了してしまうことだってある。それだけにスリル満点!! まるで自分が本当の冒険をしてるみたいに楽しめるぞ。

「チャレンジャー 秘宝よ永遠に」は、まさにそんな冒険心をくすぐってくれる一冊。設定もファミコン版そのままではなく、その続編といった形になっている。

このゲームは、主人公チャレンジャーが、宿敵ワルドラドを倒し、マリア姫を助け出したところから始まる。きみはチャレンジャーになりきって、姫とともにロスマリ一国の秘宝をとり戻さねばならないのだ!



▲このギルを助けて戦うんだ!



▲剣と魔法の世界で大冒険!

行く手には、怪物、サイボーグ、恐龍など、様々な強敵がまちまちなっている。自慢のナイフ投げと判断力で、この難関をきりぬけろ!!

また、「ドルアーガの塔外伝」では、ファミコン版とは異なる主人公が設定されている。

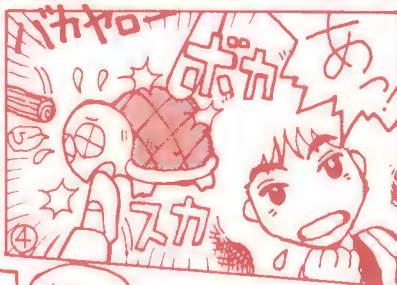
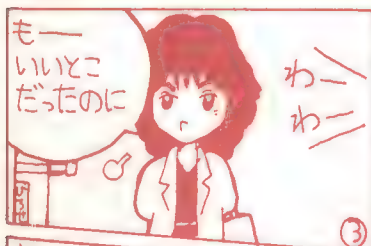
この新主人公ノヴァは、「ドルアーガの塔」で活躍のギルの双子の弟。女神イシターの導きで、悪の城塞戦車ドルアガノンに一人たちむかう!!

この城塞戦車には、ドルアーガの塔に関する重大な秘密が隠されている。ノヴァとなったきみの使命は、それをあばき出し、塔で戦っているギルに知らせること。さあ、王国の運命をかけて戦おう!!

原案・Ando.
まんが・なめこじ

永子ちゃんのマリオな1日

いちにち





●黒木永子プロフィール

昭和44年10月5日生まれ。血液型^{けつえきがた}B型の元気少女で、現在SOS歌劇団^{げんきなうたがくだん}で活躍中。ファミコン界期待のアイドルでもある。得意なゲームは「スーパーマリオブラザーズ」「スターフォース」など。



▲ゲームに熱中する永子ちゃん。 113

うわさのファミコン怪獣♡

おいらは、ファミコン怪獣に育てられた、ファミコン野郎だぜ!!

たちまち評判のファミコン怪獣。「ぼくも見た」「私も見た」といううわさだけが先行していたが、このほど有力な証言者が登場した!なんとその少年はファミコン怪獣に育てられたという!! 彼の名はゴロー。ファミコンで天下取りを狙う熱血少年だ。

——ゴロー君、きみはファミコン怪獣に育てられたんだって? ゴロー=うん。おいら、怪獣のとうちゃんややってるおもちゃ屋の前に捨てられてたんだ。

——お、おもちゃ屋? ゴロー=そうだよ、怪獣だっておもちゃで遊ぶよ。特にファミコンは大ブームで、みんな朝から晩までやってるんだ。

——きみもファミコンやるの? ゴロー=あつたりまえさ! そのため人間界に出てきたんだもん! おいら、ファミコンのチャンピオンになって、人間のとうちゃんのカタキを討つのだ!

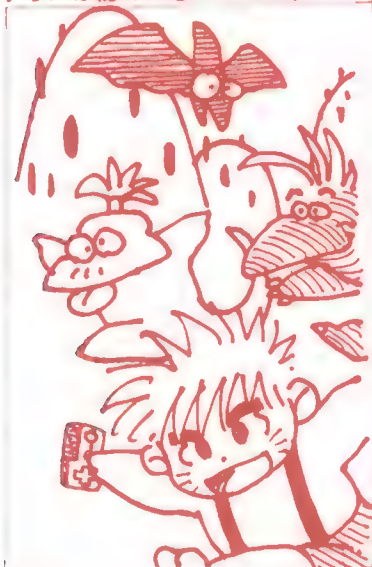
——カタキ?



▲ある日、おもちゃ屋の前で怪獣のとうちゃんに拾われたゴロー君。ゴロー=人間のとうちゃん、ファミコンの勝負で負けて社会的地位を失って、蒸発したんだって…。手掛りとなるのはこの黄金のファミコンカセットだけなんだけど、きつと重大な秘密が隠されてるに違いないんだ! とにかくおいらがチャンピオンになって、とうちゃん(人間)を追いやった世間を

有力な証言者あらわる！

▼すくすくと育てられたが、心のうちには秘めた思いがある。



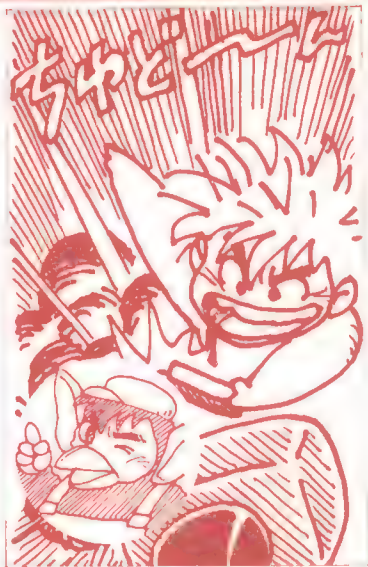
見返してやるのさ！

怪獣村からでていくといったら、母ちゃん（怪獣）は泣いてとめたけど、怪獣のとうちゃんは黙って許してくれた。ホームの片隅でおいらをVサインで送りだしてくれたとうちゃん（怪獣）の姿は、一生忘れられないぜ！

——怪獣にはいじめられたの？

ゴロー＝うん、みんないいやつらばかりさ。でもみんなノホホン

●怪獣少年のこれからの活躍、期待できそうだね。



▲今、ファミコン片手に人間界へはばたいていく！

とファミコンで遊んでるから、おいらとはあわないんだ。おいらファミコンに甘（あま）っちょろい気もちでとり組むやつは許せないのさ。だから友達はこのゴロンひとりだ。

※ゴロン、ぬつと現（あら）われる。

ゴロン＝どぞ、ヨロシク。

——しゃ、しゃべった！

ゴロー＝なに今さら驚（おど）いてるんだよ！ とにかくおいら、これから活躍（かつやく）して見せるぜ！！

ヨロシクね。115

ファミコンバカ一代

ゼビウス格闘篇！あやうし近藤！！

どこまで
ホントか？



めでたく第二回を迎えたファミコンバカ一代。今回もあの伝説の名人“猪殺しの近藤”についてレポートするぞ。なにっ？ 前回予告の“熊本の不敗名人”はどうしたかって… うーむ、実はその探索に出た取材班は現在行方不明となつて、まだ九州から帰つてこんのである。どこで何をしてるやら…。そうなのだ、実は我々はその穴を埋るため急きよ結成された“ファミコン探偵団第二取材班”なのである！！

とにかく我々第二取材班は、近藤名人再レポートに挑戦することにした。だがこの安直

こんどうめいじん とときめいじん ことば
近藤名人である。か、その時名人の言葉をあ
ざ笑うかのような声が!!

「ふっ、くだらん、何が人生だ…」

はっとした我々の前にあらわれた姿は、ざ
んばら髪に着流しの男。着流しには常盤ハ
ワイアンセンターと名がうたれ、一見して
ただ者ではない!

「な、何者だ」

「ふっ、ファミコンに関してはこちらのさい
男と思ってもらってけっこう。それに悟った
ような事をぬかすやつが、だいきらいな男と
もな…」

まるつきり自分に酔ったようなしやべり方。
やはりこの男ただ者ではない。あつけにとら
れる我々をしりめに、男はファミコンに近づ
いた。

「ふっ、まだゼビウスなんてものをやっている
のか。ゼビウス音速撃ちかなにか知らんが、
そういったたわごとはこの技を見てから言っ

▼近藤名人に強力なライバル出現。あやうし!

はつそう よそう
な発想か、予想もつか
ない大スcoopにつな
がると誰が予想した
だろうか…

その日我々は近藤、
名人の山小屋でインタ
ビューをおこなってい
た。

「ですから私は、ゼビウ
スを人生にたとえられ
ると考えるのです…」
と、ゼビウス観を語る



てもらいたい…」

どうやらこの男、わが『ファミコン探偵団』の読者でもあるようだ。やはりただ者ではない。そして男はふところからなにやら奇怪な道具を取り出した。電車の改札口などで使われる、キップ切りのあのはさみである。

男はそれでコントローラ ▲必殺キップはさみ打ち。

一をはさみこむや、すさまじい連射を見せた。それはもう我々の識別能力をこえている。この時近藤名人がはじめて口を開いた。

「私より2発ほど多いようですね」

一流が一流を見抜いた！ しかしあの近藤名人より2発も多いとは。一秒間に38発ということか…。

「私は八年間、K鉄道職員として、雨の日も風の日もキップを切



りつづけた。通勤ラッシュの中で。そしていつしか私は“K鉄道最速のキップ切り”の異名をとっていた」

男は聞かれもしないのに身の上話をはじめた。

「だがK鉄は民営化を押し進め、社員数を減すため、私を一般会社へと追いやったのだ！ 私からキップ切りをとったただの人。

はじめて読む方に

近藤名人は、人生のすべてをゼビウスにかける伝説の超名人。修業のためにもう一年以上も箱根山にこもっている。山を降りられないよう、自ら片眉をそったのはあまりにも有名だ。

右の写真は、食糧を手にいれてごきげんなところ。





▲捨て身の攻撃、近藤名人。

私は世の中をうらみ、一匹のファミコン狼と化したのだ！」

どうやらこの男にとって現在のより所はファミコンだけのようだ。そのため、近藤名人が伝説の名人あつかいされるのが我慢できなかったのだらう。

「ふっ、近藤、きさまのゼビウス音速撃ちは破れた。素直に負けを認めたらどうだ。ふっふっふ」

この言葉に近藤名人は静かに答えた。

「もとK鉄職員とやら、ゼビウス

にはノーデスモードというものがあるのを知っているかな。今私はそれを使わないで、一度も倒されず99999990点を出してみせよう。

できなければ、私は自分のゲームプレーヤー生命を絶つ！」

近藤名人の恐るべき宣言である。

しかし、しかしだ、近藤名人の操るソル・バルウはあくまでも華麗見事に敵の攻撃をかわし進む。

我々は息をのんで見守り、気がついた時には数時間がたっていた。そう、近藤名人がゼビウスをやり

遂げたのだ。

「今回は私の負けだ。あんたのゲーム生命をかけた気迫のプレイ、確かに見とどけたぜ」

男はそう言い残すと、一人去っていった。だがそのうしろ姿はどこか晴れやかだ。我々の一人がつぶやいた。

「戦う男のうしろ姿は美しい」

次号おしらせ

次号のファミコンバカー代では、今号出現した自称元K鉄職員にスポットをあててみたい。彼はいかなる修業をつんでいるのだろうか。しかし九州から、等一取材班がかえってきたら変

更もありえる！

またこのコーナーでは、きみの町のファミコンバカも募集中。想像を絶するような名人、達人、奇人変人を紹介してくれ！ わが第二取材班が駆けつけるぞ。

●ファミコン探偵団●

ファミコン探偵団本部では、ファミコンに関する情報を募集してるぞ！ まだ誰も知らない裏ワザ、隠れキャラなんかが見つかったら、アンケートと一緒に送ってきてくれ！ その他、どんな情報だってかまわない、送ってきてくれたみんなには、いろんなプレゼントをどんどんあげちゃうよ♡

次号は5月26日に発売予定！ 最新情報をた〜くさん仕入れておくゾット！



●ファミコン探偵団

制作●BOILED COMPA
NY G・P・S (ゲーム・プレイ
ヤーズ・スペシャル)

協力●怪獣村／

STUDIO HARD

イラスト●日高誠之、奥田武

田本宗嗣

デザイン●越智義久

表紙イラスト●西岡りき

企画 青龍社

編集人 大倉二郎

発行者 大島敬司

発行所 (株)日本文華社

〒100

東京都千代田区丸ノ内

2 4 1丸ビル783

TEL 東京03(215)2211~4

振替 東京7-43444番

印刷所 凸版印刷

ISBN4-8211-4802-1 C0376

23名にアンケートはがきを送ってくれた読者の中から、抽選で

- ①今、あなたが持っているファミコン・カセットは何本ですか—?
()
- ②あなたはディスクシステムを持っていますか—?
()
- ③あなたは、一日のうち、何時間くらいファミコンをやりますか?
()
- ④あなたは、家や塾で、何時間くらい勉強をしていますか —?
()
- ⑤あなたの一番好きな勉強科目は何ですか —?
()
- ⑥あなたが、よく読む本、好きな本は何ですか —?
()
- ⑦あなたが、よく見るテレビ。好きなテレビは何ですか —?
()
- ⑧ファミコン以外で、あなたの好きな遊びは何ですか —?
()
- ⑨今、あなたが一番ほしいファミコン・カセットは何ですか —?
()
- ⑩今まで、あなたが一番楽しいと思ったファミコン・カセットは何ですか —?
()
- ⑪ファミコンについて、あなたが言いたいことを書いてください。
()

※上のハガキを切り取って送って下さい。みんなが答えてくれたアンケートを参考にして、「ファミコン探偵団」はますます面白くなっていくよ!

40円切手
をはって
ください

郵便はがき

1 0 0 -

東京都千代田区丸ノ内
2-4-1
丸ビル783

(株) 日本文華社

ファミコン探偵団本部係

フリガナ 名前	(男・女)
住所	(〒 -) 市 - 区 - 丁目 - 番 - 号
生年月日	昭和 年 月 日 生まれ (満 歳)
学校名 学年	(年)
毎月読む 本・雑誌	

23アンケ
名にフー
アトミ
コン・カ
セツて
くれた
読者の
中から
ちゅう
せん
う
抽選で
ソ!!

(キリトリ線)

—— お問い合わせについて ——

この本の^{ないよう}内容に関する^{かん}質問など
は、ハガキで直接^{しつもん}ファミコン探偵
^{ちよくせつ}団本部係までお願いいたします。

(株)日本文華社

03(215)2211~4

完全必勝法!

必殺ウラ技特集!!

ファミコン探偵団

秘伝

2

の巻

超人気の
人気ディスクを
徹底解剖!!

大特集 ゼルダの伝説

特別ふろく完全地上マップ

最新ソフト情報

影の伝説

忍者ゲームが大集合だぞ!!

じゃじゃ丸くん から

忍者くん までいっぱい!

ファミコンランド
★最新ソフト情報★
怪獣村

さだやす圭

★作品集★

好評発売中!!

なんぼのもんじゃ…全4巻

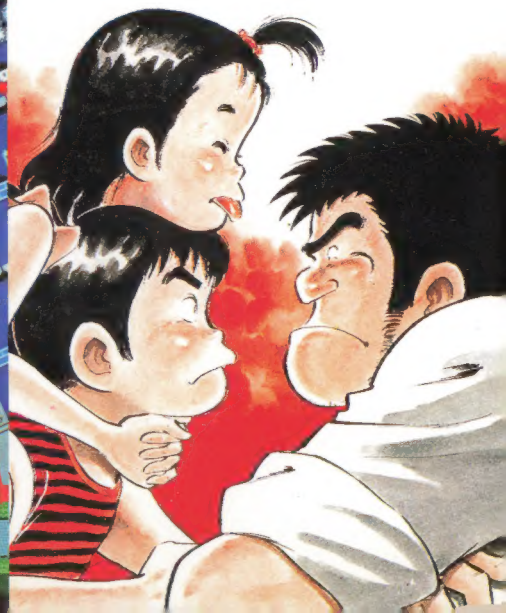
雷光だ!!……………全1巻

おお!!補欠……………全2巻

ドッグファイター…全1巻

ライオン……………全1巻

定価各480円





ファミコン探偵団

完全必勝法

秘伝 ① の巻

好評発売中!!

定価560円

昭和61年6月5日 第1刷発行

発行者——大島敬司

発行所——(株)日本文華社

〒100

東京都千代田区丸ノ内2-4-1丸ビル783

TEL 東京03(215)2211~4

振替 東京7-43444番

印刷所——凸版印刷(株)

Printed in Japan



ファミコン探偵団

完全必勝法

秘伝 ② の巻



日本文華社

●定価560円

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

ISBN4-8211-4802-1 C0376 ¥560E



完全必勝法
ファミコン探偵団

秘伝

②

の巻

技特集!
必殺ウラ

日本文華社

560